

DREAMCAST 100% NO OFICIAL
NÚMERO #10 PRECIO 475 PTAS - 2,86 €
DC
MAGAZINE
TODO DREAMCAST
Silent Scope
...y tiro porque me toca
Half-Life
La misión más importante de tu mísera vida
Vanishing Point
Domingueros abstenerse
Virtua Tennis
El mejor juego de tenis, servido en bandeja
00010
8 414090 213240
MC



Este cupón puede salvar una vida. O contribuir a ello. Tu donativo ofrecerá esperanza a los enfermos de leucemia. Ayúdanos a salvar vidas.

Nombre y apellidos: ______________________ NIF: ____________

Domicilio: ______________________ Núm: ______ Piso: ______ Puerta: ______

Código Postal: ____________ Localidad: ______________________

Provincia: ____________ Teléfono: ____________ e-mail: ____________

Sí, ☐ **Deseo ser amigo de la Fundación**

Sí, ☐ **Deseo recibir más información de la Fundación**

Deseo colaborar en la lucha contra la leucemia con el siguiente donativo:

☐ ___ptas./___euro	☐ 1.500 ptas./ 9 euro	☐ 4.000 ptas./ 24 euro	☐ 8.000 ptas./ 48 euro	☐ 15.000 ptas./ 90 euro
☐ Cada mes	☐ Cada trimestre	☐ Cada semestre	☐ Cada año	☐ Aportación única

Tipo de donación:

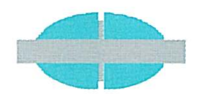
☐ Donativo con cargo a mi tarjeta: ☐ VISA ☐ ______________

Número: ______________________ Fecha de caducidad ______ / ______

☐ Domiciliación bancaria. Código cuenta: ☐☐☐☐ / ☐☐☐☐ / ☐☐ / ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ______________

Firma

Recorte y envíe a: Fundación Internacional Josep Carreras, Muntaner 383. 08021 Barcelona. Si lo prefiere. puede enviarlo por fax al 93 201 05 88.
Los donativos a la Fundació Carreras son desgravables en el I.R.P.F. o en el impuesto de sociedades. Núm. Cuenta Bancaria: 0049 0329 76 291 05555 57



FUNDACIÓN INTERNACIONAL
JOSEP CARRERAS
PARA LA LUCHA CONTRA LA LEUCEMIA

c/ Muntaner 383, 2º 2ª . 08021 Barcelona. ☎ **93 414 55 66 - Fax 93 201 05 88**

La Fundación Josep Carreras agradece la publicación gratuita de este anuncio

DC-M

Nº10 • 31 Octubre 2000
Edita MC Ediciones



Redacción
Es Decir, S.L.
C/ Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
dc@esdecir.com

Staff
Director de edición técnica: **Sergio Arteaga**
Director técnico: **Federico Pérez**
Jefe de redacción: **Francisco Carmona**
Corrector: **Eduard Sales**
Maquetación electrónica: **Pere Gómez**
Internet: **Anna Tuca**
Colaboradores: **Gemma Fortuny, Álex Guardiet, Miquel López, Pepi Martí, J.J. Musarra, Quim Pujol**

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de Ventas: **Carmen Ruiz**
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de consumo: **Domènec Romera**
Passeig de Sant Gervasi 16-20 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50 Fax. 93 254 12 61

Publicidad:
Alfredo López
Pilar González
Orense 11, Planta Baja 28020 Madrid
Tel. 91 417 04 83 Fax 91 417 05 04
comercial.mad@mcediciones.es

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58
Fax. 93 254 12 59

Impresión
Rotographik-Giesa
Tel. 93 415 07 99
Depósito Legal: B- 48684-99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins De Rei, BCN
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 Esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Mad.
Distribución ARGENTINA: Cede, S.A.
SUD América, 1532. 1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca Y Sanabria Interior: D.G.P.
Distribución MÉXICO:
CADE, S.A. de C/ Lago Ladoga, Nº 220
Colonia Anahuac - Delagación Miguel Hidalgo – México DF
Tel. 545 65 14 Fax. 545 65 06 Distribución Estados: AUTREY
Distribución DF: UNIÓN DE VOCEADORES

Edita: MC Ediciones



Formación profesional



"Maldición. ¡Corred!" Dicen que cobarde es quien, en una situación de peligro, piensa con las piernas. Sin embargo, correr es, a veces, tu único recurso cuando te han pillado haciendo algo que no deberías. Es curioso, es casi como un acto reflejo. Te ves atrapado y, de repente, no sé por qué especie de conexión interna, el cerebro envía una señal a tus piernas que las hace volverse locas. Y no puedes dejar de correr. Te sientes libre y, por unos instantes, tu cabeza se olvida del peligro y empiezas a pensar que estás salvado. Por desgracia, la autosugestión es sólo cosa de uno.

"Venga, todos para el coche, se acabó la fiestecita". Odio cuando los polis usan ese tono altivo y todo suena con un retintín de superioridad. Pero lo que menos soporto es el abuso de los diminutivos. En varias ocasiones he llegado a creer que mientras te recriminan tienen ante sí la cara de su hijo, un bala perdida que se ha pasado tres pueblos del buen camino, de modo que la mejor forma de zanjar estas conversaciones acaso sería jurar que no volverás a hacerlo nunca más, abrazar al susodicho poli y acabar pidiéndole dinero para el cine, prometiéndole "que no volverás tarde a casa". "A ver, nombre, apellidos, edad y dirección." Ahora llega el turno de la desgana. Los papeleos se han convertido en una rutina que molesta tanto al interrogado como al que interroga. En estas situaciones, el tiempo se ralentiza, las neuronas se toman unas vacaciones y pasas la mayor parte del tiempo bostezando. Tu apatía se multiplica por la del funcionario de turno que, a su vez, se eleva al cuadrado de la del otro funcionario (experto "en no hacer nada"), y el lugar se convierte en una especie de plancha a presión. No es hasta que sales por la puerta que recuperas un poco de vigor.

"¿Algo que alegar?"

"Pues sí, verá, todo tiene relación con nuestro trabajo. Es, cómo le diría yo, un caso de formación profesional, sólo que lo nuestro ha evolucionado a deformación profesional. Es una pega de la que somos totalmente conscientes, pero no podemos evitarlo, como usted el tener siempre una marca de sudor en las sobaqueras. Nosotros nos dedicamos a analizar videojuegos, y nos lo tomamos tan en serio, que no podemos evitar que las cosas transcurran fuera de la pantalla. Lo de hoy tampoco ha sido grave. Total, el asunto no ha ido más allá de invadir una pista privada de tenis para jugar un rato y colarse en un gimnasio para celebrar unas olimpiadas caseras. Y es que tendría que ver usted *Virtua Tennis*. Peor fue el día que nos tocó analizar *Ecco the Dolphin* y nos pasamos el día en el zoo intentando abrazar a los delfines en la piscina. Es un caso patológico. Hable con nuestro dire y verá que le decimos la verdad."

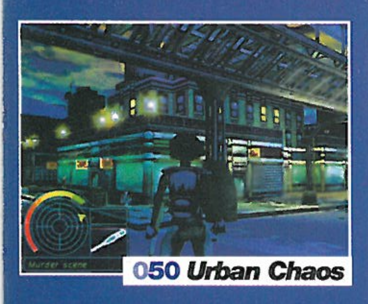
"Pandilla de lunáticos"

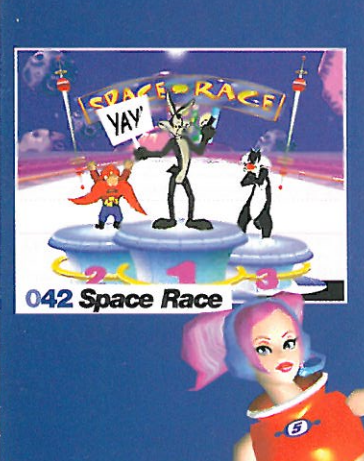
La historia terminó bien. El dire pagó la fianza, indemnizó al perrito de la maruja "enrulada" por daños psicológicos, y volvimos a la redacción. Este mes no cobraremos y estamos empezando a ir a un psicólogo, otro profesional de la represión que nos anima a pensar con las piernas. ¡Ah! Un consejo: no intentéis poner en práctica en la vida real nada de lo que leáis en esta revista.

Sumario


046 Jet Set Radio


028 Ferrari 355


050 Urban Chaos



042 Space Race


034 Extreme Sports

030 Vanishing Point

020 Half-Life


024 Power Stone 2

078 MDK2

084 Code Veronica

DC-REPORTAJE

DC-AVANCE

DC-NOTICIAS

DC-ANÁLISIS





ALONE IN THE DARK IV
THE NEW NIGHTMARE

054 Vuelve el juego que inspiró nuestras peores pesadillas ante una pantalla. Prepárate a conocer el miedo...

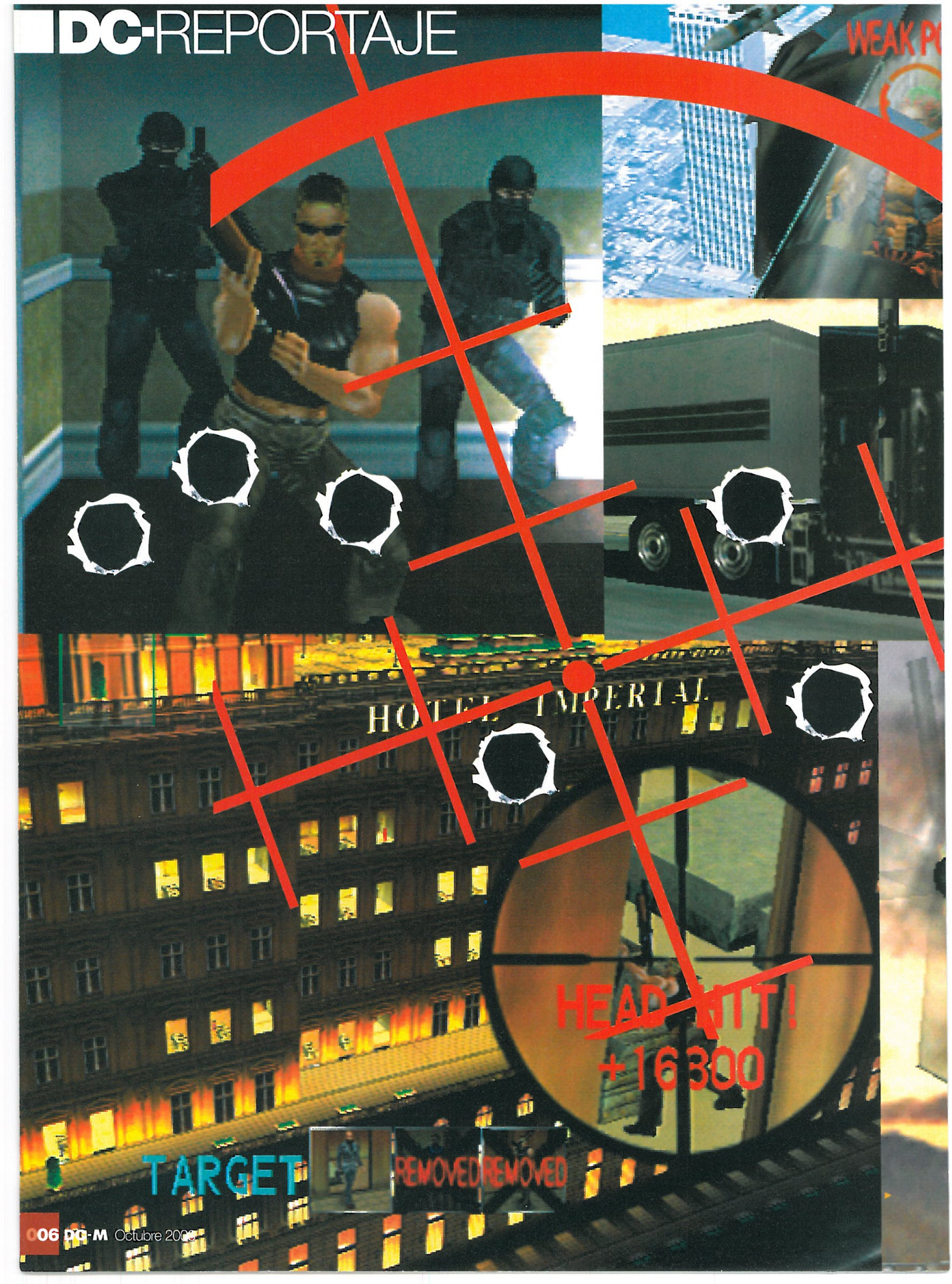
006 ¡Dispara a matar! *Silent Scope*

Desde la terraza de un edificio contiguo puedes ver a un terrorista a punto de ejecutar a un rehén. Sin pestañear, preparas tu rifle francotirador, apuntas y le incrustas una bala entre ceja y ceja. Muy edificante.

DC-GUÍA

DC-TOP

DC-MUNDO


WEAK P
HOTEL IMPERIAL
HEAD HIT!
+16300
TARGET
REMOVED
REMOVED



DISPARA A MATAR

ENTRA EN EL MORTÍFERO MUNDO DE LOS ASESINOS PROFESIONALES CON EL MEJOR *SHOOT 'EM UP* QUE HAYAS VISTO JAMÁS.

El hombre yace perfectamente contra el suelo de la azotea de un rascacielos, con el rifle apretado contra su hombro y su entrenada vista posada sobre una víctima que pasea confiada por la calle. Respira hondo, aguanta la respiración y crispa sus manos sobre el arma. Con el objetivo en el centro de mira, aprieta el gatillo con la misma precisión con la que un cirujano presiona sobre un bisturí y la bala sale disparada sin apenas un ruido. Un milisegundo más tarde, el objetivo ha caído sobre el pavimento y un pequeño hilo de sangre mana desde un minúsculo agujero en el centro de su frente hasta la comisura de sus labios. El francotirador se levanta, desmonta tranquilamente su rifle y coloca las piezas en su estuche negro. Sin ni siquiera mirar atrás, se marcha tras otro trabajo realizado con éxito. Éste es el mundo del asesinato y éste es el mundo de *Silent Scope*, el demoledor juego de disparos de Konami. ¿Tienes la sangre fría necesaria?

Cuando se lanzó el año pasado en las recreativas, *Silent Scope* dio nueva vida al género de armas ligeras. Con un gran rifle de francotirador sujeto a la máquina y una mira con un monitor que mostraba zooms de los alrededores, la idea básica era acabar con los malos usando el ingenio y la habilidad más que haciendo estallar todo lo que se pusiese a tiro. *Silent Scope*, el primer juego de asesinatos de la historia, suscitó una justa dosis de controversia, pero los jugadores votaron con sus bolsillos y convirtieron el juego en un auténtico agujero negro para las monedas de los habituales de los arcades. Un año después, la Dreamcast está en el centro de mira del juego. Será mejor que te pongas a cubierto... ▸



Para alcanzar la base enemiga puedes lanzarte en paracaídas o atravesar el bosque.



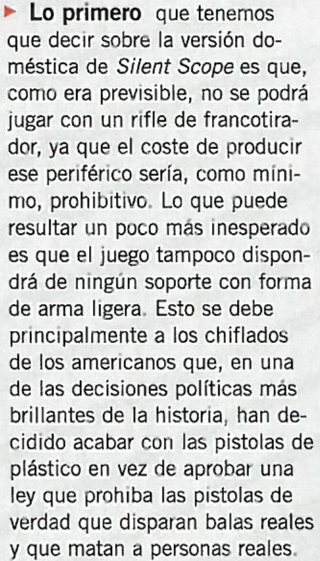
¡Explota, explota me expló -bum, bum- explota, explota mi corazón!



Para las misiones de noche usas visión nocturna y mira infrarroja. Una auténtica pasada.



Bienvenidos al Hotel Imperial. Mata a los malos pero deja de lado a los inocentes huéspede



Lo primero que tenemos que decir sobre la versión doméstica de *Silent Scope* es que, como era previsible, no se podrá jugar con un rifle de francotirador, ya que el coste de producir ese periférico sería, como mínimo, prohibitivo. Lo que puede resultar un poco más inesperado es que el juego tampoco dispondrá de ningún soporte con forma de arma ligera. Esto se debe principalmente a los chiflados de los americanos que, en una de las decisiones políticas más brillantes de la historia, han decidido acabar con las pistolas de plástico en vez de aprobar una ley que prohiba las pistolas de verdad que disparan balas reales y que matan a personas reales.

Aunque jugar a *Silent Scope* con un rifle le añadía una gran sensación de interactividad, no debemos deprimirnos demasiado por la exclusión de este elemento, porque Konami ha encontrado el sustituto perfecto. En la Dreamcast, la mira telescópica funciona por defecto para ofrecer una visión ampliada de los acontecimientos y, si deseas una panorámica mayor, sólo tienes que apretar el gatillo izquierdo. El mando analógico desplaza la mira sobre la pantalla, y cuando el objetivo está en el centro sólo debes pulsar el botón A para encajarle una bala entre las cejas. Hemos jugado a la versión de Dreamcast y estamos orgullosos de poder afirmar que su nuevo mando apenas le hace perder el encanto subversivo que el rifle de francotirador le daba al arcade.





En la pantalla de la autopista deberás disparar a ritmo frenético para salvar a la hija del presidente.

"La acción te pone en el papel de un francotirador policía"

La acción te pone en el papel de un francotirador policía, así que atravesarás el cerebro a los chicos malos en vez de malgastar gratuitamente la vida de los inocentes para gran preocupación de nuestros férreos guardianes morales. El argumento, notablemente irrelevante, implica a un grupo de terroristas que ha raptado al Presidente de los Estados Unidos y a su familia. Si crees que vale la pena rescatarlos, eso ya es cosa tuya, pero si decides llevar a los terroristas ante la justicia deberás agudizar la vista y afinar la puntería.

Aparte del aspecto innovador que supone la mira telescópica, lo que separa realmente a *Silent Scope* del montón de *shoot 'em ups* es el gran sentido de la estrategia que impone el sistema de juego. De manera opuesta a la mayoría de títulos del género, no llegarás muy lejos si entras a saco con todas las pistolas abriendo fuego. En este caso habilidad es la palabra clave que te permitirá localizar a los terroristas paseando la mira telescópica por la pantalla y dispararles antes de que ellos te vean. Los enemigos pueden hacer cualquier cosa, desde esconderse detrás de obstáculos hasta usar un rehén como escudo humano, y tú debes dispararles muy rápido si no quieres que la pantalla se cubra con tu sangre después

TIRO AL BLANCO



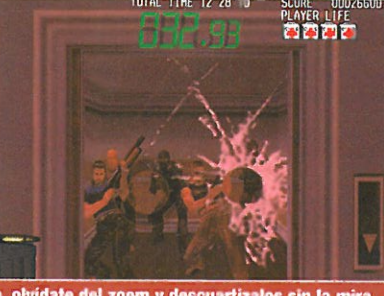
■ Estas dianas se mueven arriba y abajo y es difícil acertar en el centro.

> *Silent Scope* tiene una opción de entrenamiento extremadamente útil que te permite afinar la puntería antes de enfrentarte a los terroristas armados y a los vehículos blindados que encontrarás en la modalidad argumental. De hecho, se convierte en un pequeño juego independiente que consiste en obtener la puntuación más alta que puedas obtener acertando en las dianas que desfilan ante ti. ■



■ Acierta en la cabeza de la diana y obtén la puntuación máxima.





■ Para los enemigos que se encuentren cerca, olvídate del zoom y descuartízalos sin la mira.



■ En las batallas contra los jefes deberás dar en el punto débil de camiones o aviones de guerra.



■ Intenta no asesinar a los jugadores inocentes y derriba a Cobra mientras corre por el campo.

de que una de las balas haya atravesado la mira y acabado con tu vida.

El modo argumental de la versión de recreativa se ha pasado en bloque a la DC y sigues un sistema de ramificación muy inteligente a lo largo de tu cruzada para salvar al presidente. Empiezas en las calles de Chicago, donde debes dejar como un colador a los malos malísimos que se pasean por la azotea de un rascacielos. Tras limpiar las calles de Chicago de escoria terrorista, debes escoger una de las dos ramas de la historia. O te enzarzas en una batalla aérea contra un helicóptero armado o disfrutas de una inspirada escena de caza en un estadio americano de rugby.

El destino siguiente es la base enemiga que se encuentra en un bosque remoto. Este nivel se desarrolla de noche, y puedes alcanzar la base lanzándote en paracaídas y disparando a los enemigos durante el descenso o deslizarte a través de los bosques y servirte de la visión nocturna para descubrir a los terroristas que acechan en la oscuridad. En otros niveles del juego también debes hacer cosas tan emocionantes como disparar a personas que están detrás de las ventanas de un hotel o correr a toda pastilla por la autopista persiguiendo y disparando al vehículo de los malos y esquivando el tráfico. También hay encuentros con jefes, y deberás enfrentarte a varios diferentes según el camino que vayas escogiendo en el juego. El sistema de ramificación prosigue a través de la modalidad argumental y te obliga a finalizar el juego varias veces antes de descubrir todo lo que puede ofrecerte.

Además del modo argumental de la recreativa, otras posibilidades son Entrenamiento, que te permite practicar tus habilidades de francotirador con una fila de dianas (ver la sección de tiro al blanco para más información) y la habitual Contrarreloj, que consiste en avanzar por el juego pegando tiros tan rápido como sea posible. La durabilidad siempre es un problema en las conversiones de recreativa; para combatir esto Konami está desarrollando un modo completamente nuevo que le añadirá esa profundidad necesaria en las versiones domésticas. Sin embargo esta opción todavía está en marcha y es demasiado pronto para que podamos decir algo ahora mismo.

Con un lanzamiento previsto para octubre, *Silent Scope* tiene todos los números para convertirse en uno de los exitazos de la Dreamcast en invierno. Realmente no hay nada parecido en el mercado, y el tiempo que pasamos con la vista en la mira nos dejó con la necesidad urgente de llamarnos Leo, empezar a beber litros de leche y entablar una turbia relación con Natalie Portman. Todos tus sueños están a punto de cumplirse, sólo debes tener el objetivo en el centro de mira, apretar suavemente el gatillo y... ■

ÍNDICE
Octubre 2000

Un tour veloz por las novedades de este mes...

Última hora

Te ponemos al día de lo que se cuece en el mundo Dreamcast



"¡GRRRRAAAAAAAAAAUUUUURRRRGGGHHH!... cómo pican las guindillas..."

Dino Crisis llega a la Dreamcast

Por lo que más quieras, no hagas ruido.

A pesar de que Capcom Japón todavía no ha confirmado nada, estamos casi seguros de que *Dino Crisis* verá la luz en Dreamcast. Capcom está trabajando en la conversión del juego de PC y los afortunados japoneses podrán disfrutar de esta aventura en septiembre.

Para poner en antecedentes a todos los que no han probado las delicias jurásicas de la PlayStation, podría decirse que *Dino Crisis* es como un *Resident Evil* con dinosaurios. La historia es la siguiente: se ha perdido el contacto con una base científica establecida en una isla remota y, para descubrir los motivos de tal aislamiento, se recurre a un equipo de fuerzas especiales que no tarda en percatarse de que los científicos han abierto un enor-

> "Como *Resident Evil*, pero con dinosaurios"



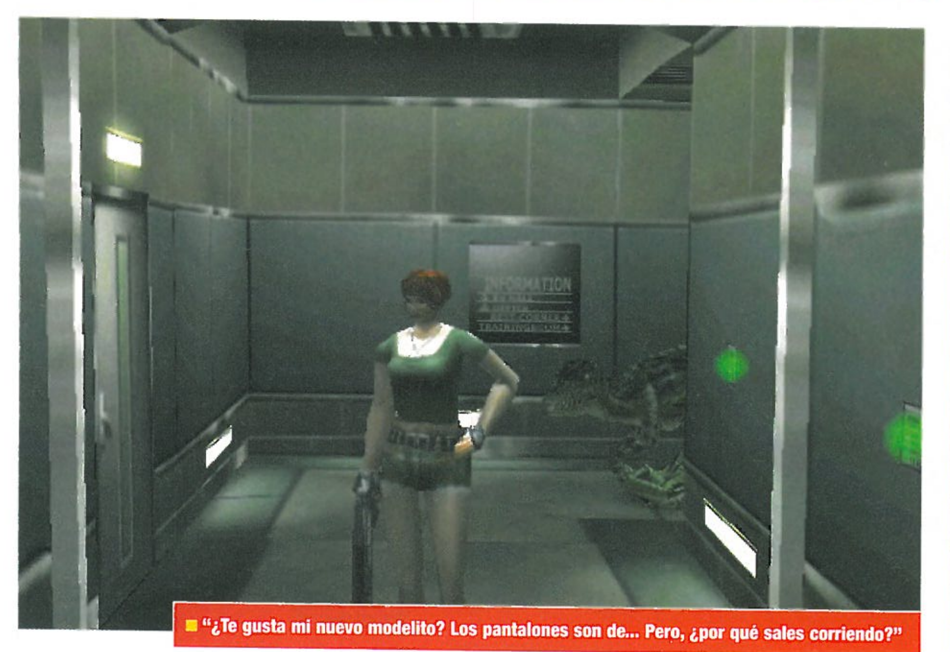
MR DRILLER

Namco confirmó la inminente secuela de la recreativa *Mr Driller* en un salón privado en Japón. Contará con un modo para dos jugadores, un elemento que brillaba por su ausencia en la entrega original. En esta ocasión podrás poner boca abajo la pantalla del rival, para que quede atrapado bajo el peso de toneladas de escombros. Aunque se planean conversiones para Game Boy, Game Boy Advance y para PSX (la máquina arcade utiliza una arquitectura mejorada de la PSX), no se ha confirmado la versión para DC.





Los dinosaurios son mascotas excelentes, aunque a veces se pasan de juguetones.



"¿Te gusta mi nuevo modelito? Los pantalones son de... Pero, ¿por qué sales corriendo?"

me agujero en el continuum espacio-tiempo por el que se han colado montones de dinosaurios. Las adorables criaturitas se han propuesto merendarse a todo bicho viviente que se cruce en su camino. El jugador debe meterse en el pellejo de uno de los miembros de estas fuerzas especiales, una chica encantadora llamada Regina. ¿Te suena la historia?

En realidad, *Dino Crisis* introdujo algunas mejoras en el anquilosado formato de *Resident Evil*. Los fondos 3D a pseudo-tiempo real sustituyeron a los entornos prerrenderizados de *Res Evil 1* y *2* y la rapidísima IA de los enemigos (los raptors seguían el rastro de la sangre si resultabas herido) acabaron con el palurdismo de los zombis. También se incrementaron las dosis de violencia: de hecho, lo primero que encontrabas nada más empezar la aventura era un decrépito cadáver hecho pedacitos que había pasado por la mandíbula trituradora de algún bicho cretácico. No apto para niños.

De momento, no disponemos de detalles sobre los extras exclusivos para Dreamcast pero, con un poco de suerte, se tratará de una conversión de PC a DC mejor que la llevada a cabo con *Resident Evil 2* (DC-M 4, 7/10). El éxito de *Code: Veronica* seguro que obligará a Capcom a trabajar a fondo en la inclusión de novedades exclusivas para DC. No hay fecha confirmada para su lanzamiento en Europa, pero tranquis, que nos abalanzaremos sobre cualquier atisbo de noticia cual Tiranosaurus Rex famélico ante una extraviada y desvalida niñita con tirabuzones dorados. ■

DEMASIADO CALIENTE

LANZAMIENTO SEPTIEMBRE/OCTUBRE	TERMÓMETRO DC-M
Extreme Sports	🔥🔥🔥
Ferrari 355 Challenge	🔥🔥🔥🔥🔥
F1 World Grand Prix 2	🔥🔥🔥
Gunbird 2	🔥🔥🔥
Half-Life	🔥🔥🔥🔥🔥
Looney Tunes Space Race	🔥🔥🔥
Power Stone 2	🔥🔥🔥🔥🔥
San Francisco Rush 2049	🔥🔥🔥🔥🔥
Silent Scope	🔥🔥🔥
Space Channel 5	🔥🔥🔥🔥
Stunt GP	🔥🔥🔥🔥
Time Stalkers	🔥🔥🔥
Ultimate Fighting Championship	🔥🔥🔥🔥
Urban Chaos	🔥🔥🔥
Vanishing Point	🔥🔥🔥
Virtua Athlete 2K	🔥🔥🔥🔥
WWF Royal Rumble	🔥🔥🔥
LANZAMIENTO NOVIEMBRE/DICIEMBRE	**TERMÓMETRO DC-M**
Alone in the Dark IV	🔥🔥🔥🔥
Cannon Spike	🔥🔥🔥🔥
Ducati World	🔥🔥🔥
Grandia II	🔥🔥🔥🔥🔥
Jet Set Radio	🔥🔥🔥🔥🔥
Mr Driller	🔥🔥🔥
Phantasy Star Online	🔥🔥🔥🔥🔥
Quake III: Arena	🔥🔥🔥🔥🔥
Ready 2 Rumble: Round 2	🔥🔥🔥🔥
Sega GT	🔥🔥🔥🔥🔥
Shenmue	🔥🔥🔥🔥🔥
Spawn: In the Demon's Hand	🔥🔥🔥🔥🔥
SWWS 2001	🔥🔥🔥

Adiós a Colin McRae

Algo se muere en el alma...

Estas tremendamente tristes, que no trágicas, noticias han llegado a nuestra redacción justo antes de dar por cerrada la edición. No podíamos creerlo: *Colin McRae Rally 2.0*, el mejor juego de rallies hasta el momento, no tendrá su versión para Dreamcast.

Las garantías que ofrecía Codemasters nunca fueron algo a lo que pudiéramos aferrarnos, pues de su extenso catálogo de títulos, *Colin 2.0* era el único que iba a ver la luz en Dreamcast. Ahora (qué poco ha durado la ilusión) no nos queda ni eso y no auguramos una próspera y futura relación Code-DC, como quedó patente en las palabras de un responsable de Codemasters: "Tras considerarlo varias veces, incluso con otras compañías, el desarrollo de la versión para DC de *Colin McRae 2.0*, así como de cualquier proyecto futuro mencionado previamente, ha sido cancelado. Nuestra intención es optimizar los recursos centrando a nuestros equipos en las plataformas más adecuadas para nosotros". Una triste pérdida, pero que les quede claro a los de Codemasters que no pensamos soltar una lagrimita por ella. (¿Quién me presta un pañuelo?) ■



Mira cómo huyen Colin y su juego.

CHICKEN RUN

Si has visto la peli y te ha gustado tanto como para comprarte unos gallumbos con los pollos del film estampados, vete preparando para el juego. "Chicken Run", la última y magistral obra de animación de la compañía Aardman, llegará en noviembre a la Dreamcast. El juego sigue al pie de la letra la trama de la peli y ofrece diversos escenarios 3D ambientados en la granja de Mrs. Tweedy. Además, tu objetivo, como el de los emplumados héroes de la cinta, consiste en escapar valiéndote del sigilo y de tu habilidad para resolver puzzles. También se incluirán algunos divertidos mini juegos (como disparar al pollo del lago) y podrás controlar a tres o cuatro de los protagonistas de la película. El desarrollo del juego corre a cargo de Blitz, con sede en Inglaterra.





Crucemos los dedos para que podamos disfrutar del modo online.

Unreal Tournament

El juego que está arrollando en PC se prepara para la Dreamcast.

Tras unos meses de especulaciones, por fin podemos confirmar que el *shooter* en primera persona (que ya se ha convertido en todo un clásico para PC), *Unreal Tournament*, salpicará de sangre tu Dreamcast muy pronto. Aunque aún no se ha realizado la presentación oficial a la prensa, uno de nuestros espías infiltrado en Infogrames nos ha dicho que la compañía francesa ha mostrado un gran interés por lanzar este juego.

Desgraciadamente, aún no se conocen detalles específicos de la versión para Dreamcast y todavía es un misterio el nombre de los que se encargarán de la conversión, así como cuáles serán las novedades que incluirá esta versión actualizada. De todas formas, sí hemos podido saber que la compañía quiere mantener el tan célebre modo online de *Unreal Tournament*, lo que podría convertirse en un auténtico bombazo para los usuarios de Dreamcast (siempre, claro está, que la conexión lo permita).

Half-Life, Outtrigger, Quake III, Soldier of Fortune y *Unreal Tournament*. Desde luego, no hace falta ser Aramís Fuster ni haber hecho un curso por correspondencia de clarividencia para confirmar que, durante los próximos meses, la Dreamcast va a ser la consola más adorada por sus poseedores y más envidiada por aquellos que tanto la han criticado. ■



Para amantes de los pistolones.

Cosmic Smash

Sega prepara otra recreativa bestial.

Basado en la película "Tron", *Cosmic Smash*, el juego para recreativa de Sega, es una mezcla de squash y *Break Out*.

Se trata de golpear una bola de energía contra una pared de ladrillos de colores y hacer que desaparezcan. Por supuesto, la cosa se irá complicando. Podrás usar movimientos especiales y ver a la repetición de los mejores golpes. El juego saldrá en Japón a finales de año. Es probable que la versión para DC no se haga esperar. ■



No dejes ni un ladrillo en pie.

RUMORES

La fuerza acompaña a la Dreamcast

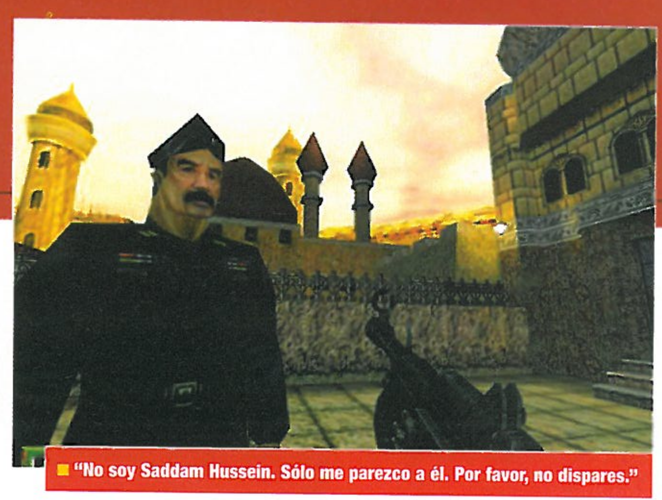
Según un calendario aparecido recientemente en una web dedicada a los videojuegos, LucasArts podría estar planeando la aparición de un nuevo juego de Star Wars para Dreamcast tras haber lanzado *Racer* (DC-M 9, 7/10). El título previsto sería *Star Wars Demolition* y consistiría en un juego de carreras al estilo de su predecesor al que se le añadirían elementos de combate entre los diferentes pods. El juego está siendo desarrollado por el equipo que en su día se encargó de *Vigilante 8* y se ha prometido la aparición de muchos de los personajes estrellas de la saga, tanto de las tres primeras películas como de Episodio 1. LucasArts aún no ha hecho la presentación oficial (de momento, el juego no es más que un proyecto para PlayStation), pero te mantendremos informado de cualquier novedad. ■



Planes para un *Samba 2*

Olvídate de "La Bomba", Raúl y Gloria Steffan y prepárate para mover tu cuerpo al ritmo más sabrosón desde que Machín empuñó por primera vez una maraca. Seguro que has oído hablar de *Samba de Amigo*, un juego de baile que está arrasando en Japón. Pues bien, aunque nosotros no tenemos aún la primera parte (cosa que, seguramente, se resolverá pronto), Sega ya está planeando una nueva entrega. Esta secuela está siendo desarrollada para las recreativas del mercado japonés e incluirá una vasta oferta de nuevos movimientos y pasos de baile. El mono estrella de la primera parte volverá a las pistas para enseñarte cómo se mueven los auténticos bailarines, pero no se sabe nada de otros personajes. Esperemos que consigan la licencia de Norma Duval (nos encanta su estilo). ■

Si lo que te va es ver sangre y vísceras, *Soldier of Fortune* va a satisfacer tus perversas fantasías.



"No soy Saddam Hussein. Sólo me parezco a él. Por favor, no dispares."

Soldier of Fortune

El juego más gore de la historia listo para salpicar tu Dreamcast.

Este juego, basado en una revista americana que idolatra la movida militar y las armas, escandalizó a la mayor parte de los seguidores de la "moral social" cuando salió la versión para PC. Consiste en un *shooter* en primera persona hiperrealista en el que te dedicas a reducir a los enemigos a despojos sanguinolentos, pudiendo comprobar, incluso, por dónde han entrado y salido las balas. ¡Guau! Se trata de una fiesta gore de lo más tremenda y, además, es el último juego que viaja del PC a la Dreamcast, uniéndose así a otros títulos como *Half-Life, Quake III* y *KISS Psycho Circus.* Raven desarrolló la versión original, pero la conversión a DC se ha encomendado a Treyarch, responsables de *Tony Hawk´s Skateboarding*.

Aquí tienes un resumen de cuál será tu misión: una organización terrorista conocida como "La Hermandad" ha robado cuatro armas nucleares rusas. Y es tarea de John Mullins, consejero de las fuerzas especiales para el gobierno de los Estados Unidos, el recuperarlos. Las 32 misiones que contiene el juego se han situado en escenarios realistas, incluyendo el metro de Nueva York, un palacio iraquí o una fábrica de productos químicos siberiana. La acción es frenética, no falta de las descargas adrenalínicas que comenzaron con *Doom*. Hay centenares de enemigos a los que disparar y cuanto más ruido hagas, más enemigos aparecerán. En este juego no se trata de ir agazapado manteniendo el máximo sigilo, aunque dispones de pistola con silenciador. Pero si tienes ganas de ver sangre, el cañón ensordecedor te va a ir que ni pintado. Pero ve con cuidado, no hay botiquines que puedan salvarte el culo. Lo mejor que vas a encontrar es el chaleco antibalas.

> "Crave pretende instalar un mecanismo censurador"

Si todo el rollo de la violencia gráfica te molesta, no te preocupes, pues Crave pretende instalar un mecanismo censurador. Si quieres ver ríos de sangre y cuerpos decapitados, necesitarás introducir un código específico cuando coloques el CD en la Dreamcast. Desgraciadamente, la conversión no incluirá nuevos niveles, aunque Treyarch se ha esforzado mucho en dejar claro que se ha perfeccionado todo lo que había en la versión PC. Lamentablemente, eso significa que no habrá una versión online de *Soldier of Fortune*, aunque no estamos dispuestos a perder las esperanzas, a diferencia de esos crueles terroristas, claro. ■

Con esta estética lo último que se nos ocurre es que el juego es japonés.

Record of Lodoss War

Un RPG con todas las de la ley.

Virgin Interactive ha recuperado al RPG número uno en ventas en Japón, *Record of Lodoss War*, y prepara un lanzamiento para diciembre en nuestro país. El juego consiste en un RPG al estilo occidental muy similar a otros títulos como *Baldur´s Gate*. En lugar de tener a personajillos rondando por un mundo-Manga, aparecen brujos caracterizados con toques muy realistas, guerreros y clérigos que se dedican a explorar entornos lúgubres.

Basado en la serie de dibujos y en los cómics del mismo nombre, *Record of Lodoss War* te convierte en el alma que dirige a un grupo de aventureros a través de una huida plagada de elementos de cuento. Los pergaminos que se recogen por el camino te dan acceso a nuevos encantamientos y, al matar a los enemigos, ganas puntos de experiencia que mejoran las dotes de lucha y poderes mágicos de tu personaje. En breve te traeremos más información. ■



La clásica interface de un RPG.



HYDRO SPORTS

Pensar en carreras de lanchas motoras nos hace venir a la mente la imagen de una persecución de una película de policías ochentera. Sin embargo, Mattel Interactive tiene una idea muy diferente sobre el tema. "Un *Gran Turismo* acuático", así es como describió *Hydro Sport Racing* un desarrollador de Promethean. Por otro lado, también nos ha llegado una nota de prensa "confidencial" igualmente fiable que habla de unos controles que responden a la perfección". Sin duda no se arrugan a la hora de hablar bien del juego.
Cambiando de tema, *HSR* dispone de 20 barcas, incluyendo motoras, reactores, escuadrillas y catamaranes e incluye 50 pistas que te pasean por las ciudades más importantes del mundo. Las imágenes parecen impresionantes pero ¿será el gran turismo acuático?

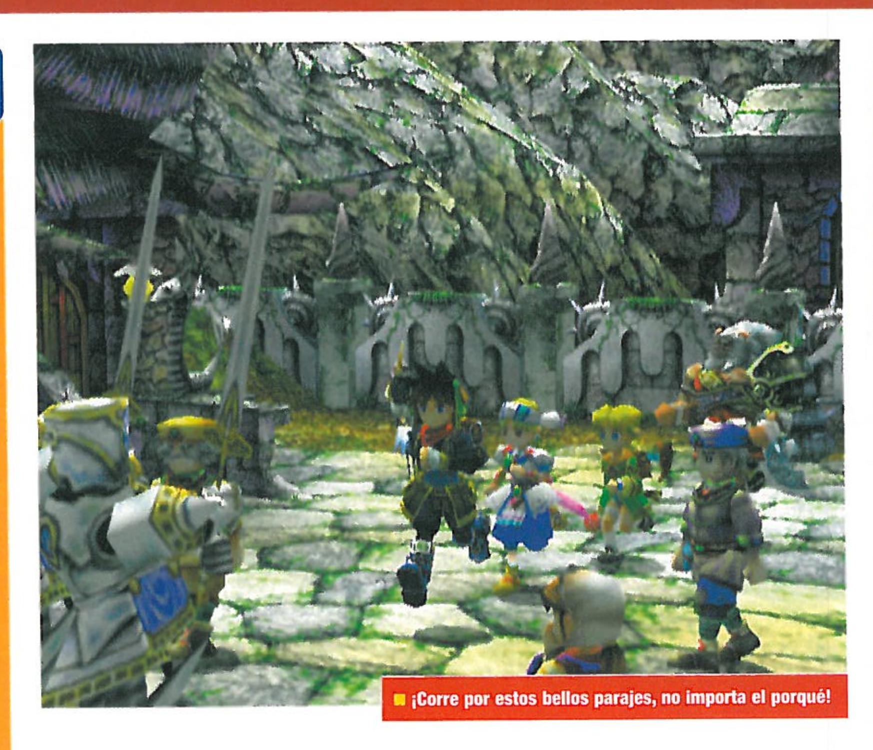
RUMORES

Sega "fashion"

Sega Japón pretende convertir a todos los usuarios nipones de Dreamcast en los más "chic", lanzando una singular línea de consolas y periféricos. Ahora, los consumidores de Sega ya pueden escoger entre consolas de acero brillante o de glamourosa piel de leopardo y así conseguir una armonía perfecta con el entorno (siempre y cuando vivan en un ambiente parecido al de las películas porno de los setenta). Todavía no hay fecha oficial de lanzamiento en nuestro país, pero creemos que sólo es cuestión de tiempo hasta que Sega Europa entre en la onda. ■

¡El *Quake* original modernizado!

Hace un par de meses, un modesto estudio de desarrollo llamado Titanium Studios con central en Perth, Australia, realizó una conversión de *Quake I* para Dreamcast en sólo nueve días. Lo hicieron simplemente para pasárselo bien, nada serio. El juego no tiene muchos puntos para aparecer en el mercado, sin embargo, según declaró recientemente Jayeson-Lee Steere, uno de los fundadores de este estudio, a una web de videojuegos, "teniendo en cuenta la antigüedad del juego, no habría imaginado que cupiera la posibilidad de sacar ya esta versión. No obstante, la respuesta nos ha desbordado, lo que significa que todavía podemos mantener la ilusión". Mientras alguien se decide a editarlo, ellos ya se están preparando una versión de *Doom*. Venga, a desearlo con todas las fuerzas. ■



■ ¡Corre por estos bellos parajes, no importa el porqué!



■ Este estilo de RPG gusta a todos.



■ El bus siempre llega tarde.

Grandia para todos

Más detalles sobre el RPG épico de GameArts.

De acuerdo, casi no sabemos nada sobre el argumento, pero nos hemos hecho con algunos datos nuevos sobre este inmensamente prometedor RPG gracias a un veterano desarrollador para la consola de Sega. *Grandia II* transcurre en la tierra mítica de Surisen, donde una guerra masiva entre las fuerzas del Bien y el Mal ha producido una considerable fisura en la superficie del planeta que nadie se atreve a cruzar. Bien, perfecto por el momento.

El juego está preparado para cumplir las expectativas de los fans del RPG más exigentes: exploras una serie de emplazamientos bellamente recreados, te metes en peleas y atraviesas mazmorras buscando tesoros. También hay algunos detalles innovadores. Algunos niveles presentan canales navegables con compuertas y palancas de forma que puedes dirigir el caudal del agua para descubrir nuevas áreas. También hay tormentas de nieve que pueden enterrar vivos a los personajes y setas gigantes que entrañan poderes extra al trocearlos. Suena muy bien.

Aunque se trata de una secuela, los creadores no han presupuesto que eres un adicto al RPG. El sistema de control altamente intuitivo muestra una brújula que aparece cuando tienes noticias de un nuevo lugar que visitar u objeto que encontrar. No se limita a mostrarte qué dirección seguir, sino que además te informa sobre cuánto tiempo tardarás en llegar. Todavía hay más: mientras descubres nuevos objetos y áreas, un icono aparecerá en un extremo de la pantalla explicándote qué hacer con ellos. Por ejemplo, una flecha significa que hay un acantilado o un árbol al que trepar cerca. Y si esto no es suficiente para ti, hay además un personaje especial en el juego que aparece inesperadamente y te ayuda en la búsqueda.

Con algunas localizaciones realmente sorprendentes, crueles enemigos y personajes geniales, *Grandia II* va a convertirse en un título demasiado bueno como para pasar de él, incluso aunque ya hayamos experimentado cosas como *Shenmue*, *Phantasy Star Online* o *Skies of Arcadia*. La interfaz tan intuitiva de la que tanto se está hablando suena a algo misterioso, igual que el sistema de dirección acuática. Y, por lo que parece, los creadores prometen montones de trampas y acertijos para que la fiesta no decaiga. A ver si nos dejan meter las narices en el argumento de una vez. ■

> "*Grandia II* va a convertirse en un título demasiado bueno como para pasar de él"



INFOGRAMES CANCELA TRES DE SUS JUEGOS
Malas noticias. Infogrames ha cancelado el lanzamiento de tres de sus juegos para Dreamcast. Se trata de la secuela futbolística UEFA Striker 2001, la conversión del juego de PC Supreme Snowboarding y el shooter espacial Independence War. La compañía francesa no ha dado un motivo explícito para ello, pero lo cierto es que la noticia nos ha pillado por sorpresa.

Los dinosaurios irrumpen en la DC

Juega con los monstruos de Disney.



"Hay quien dice que nos extinguiremos. Iluso..."

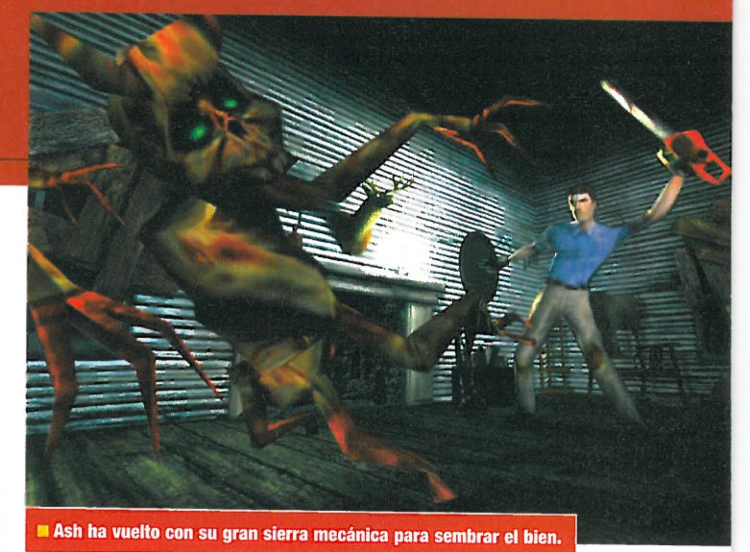
Como pudimos comprobar en *Jurassic Park*, es mejor dejar a las especies extintas en su sitio, pues después no quieren volver a donde pertenecían. Para confirmar nuestra teoría, los dinosaurios vuelven a casa por Navidad en la aventura animada de Disney, "Dinosaur". Junto con la película, aparecerá un juego desarrollado por Disney Interactive que Ubi Soft se encargará de publicar.

La película presenta a un Iguanadon huérfano llamado Aladar que llega a una isla transportado por un grupo de lemures. Pero la isla recibe el impacto de un cometa y la familia debe trasladarse al continente donde reinan el hambre y bestias peligrosas. ¿Llegarán sanos y salvos o serán devorados por los velocirraptores?

El juego empieza con esta situación y la convierte en una aventura arcade en 3D con ciertos matices de RPG. Controlas a tres de los personajes principales de la película y tienes que dirigirlos a través de 14 misiones, cada una con sus sub-historias. Hay cuatro tipos de misiones: en algunas debes proteger a los dinosaurios, en otras debes realizar tareas de exploración, etc. Los personajes tienen cada uno una habilidad concreta y ésta puede aumentar al matar a enemigos. Éstas son las influencias del RPG.

El juego usa muchos de los entornos y criaturas de la película y debería aparecer a la vez que el film, no como *Toy Story 2*. ■

Es una aventura en 3D con algún matiz de RPG.



Ash ha vuelto con su gran sierra mecánica para sembrar el bien.

Evil Dead

Ármate con una sierra y disponte a matar fantasmas.

Cuál fue la mejor trilogía cinematográfica de los ochenta? *¿Regreso al futuro*, *Indiana Jones*, *La Historia de un policía*, de Jackie Chan o las comedias de terror de culto de Sam Raimi, como *El ejército de las tinieblas*? Todas nos gustan, pero sólo hay una en la que un hombre cambia su mano amputada por una sierra eléctrica, y es ésta precisamente la que va a aparecer en la Dreamcast cortesía de THQ Interactive.

Evil Dead: Hai To The King transcurre ocho años después de la última película. Ash, el héroe cachas de la serie, ha vuelto a la cabaña del bosque donde empezó el sufrimiento y una vez más debe enfrentarse a legiones de monstruos zombis. El juego es básicamente una aventura arcade en tercera persona como ocurre con *Resident Evil*, lo único que aquí el personaje puede moverse y usar las armas al mismo tiempo, lo cual crea un estilo de juego mucho más dinámico y de talante violento.

Según sus desarrolladores, los estudios Heavy Iron, nos vamos a encontrar con varios escenarios escalofriantes por los que pasearnos. La cabaña y el bosque que la rodea aparecen en gran parte del juego, pero también puedes ser transportado hasta Damasco para descubrir los orígenes del Necronomicon, el libro maldito sobre los muertos vivientes que Ash se encontró en la cabaña al principio de la primera película de *El ejército de las tinieblas*.

Los desarrolladores afirman haber creado unas atmósferas muy adecuadas, con criaturas desagradables y muchos puzzles. *Evil Dead: Hail To The King* ha sido transformado hasta convertirse en la mejor versión de la trilogía que pudiéramos esperar. Hasta hay detalles sonoros, como la voz de Bruce Campbell (Ash en la película) y, aparentemente, Sam Raimi ha prestado su ayuda en el proceso de creación. Te daremos información más detallada tan pronto como hayamos salido de debajo de la cama. ■



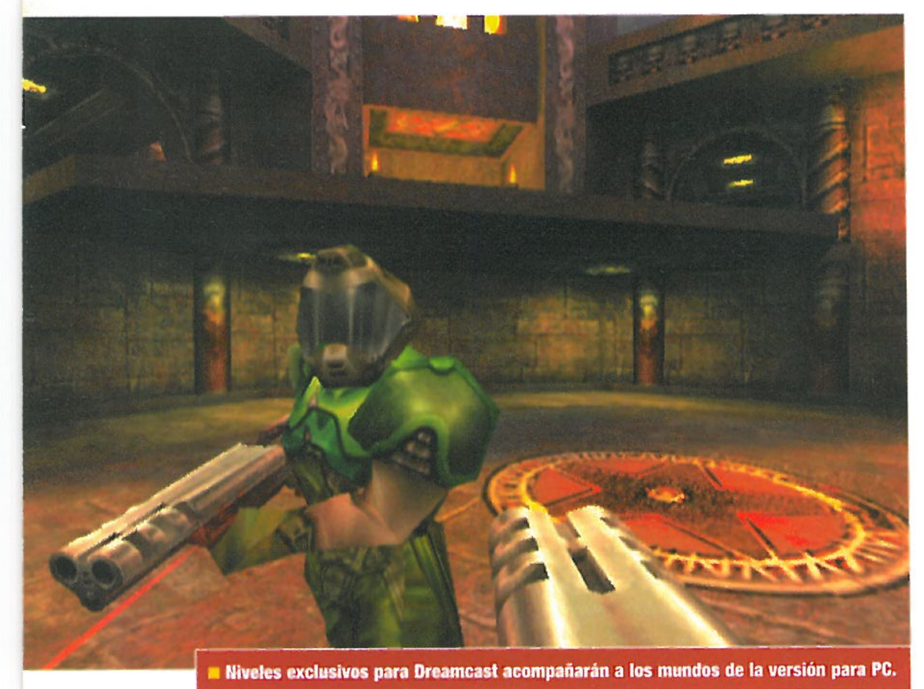


"¡Está en la ventana! ¡No, está detrás de ti! Oh, me rindo."

Internacionales

Quake III colma de atenciones a Dreamcast

Nuevos niveles, veloces partidas on-line y compatible con teclado. ¿Dónde firmo?


Niveles exclusivos para Dreamcast acompañarán a los mundos de la versión para PC.

Raster Productions, el equipo de desarrollo encargado de la conversión para Dreamcast de *Quake III Arena*, ha desvelado algunos detalles sobre el aclamado *shooter* en primera persona.

Éste es el mismo equipo que realizó las conversiones de *Quake II* para N64 y PlayStation, versiones ambas de una jugabilidad fantástica pese al hecho de que el único sistema de control disponible era el joypad. Tras haber demostrado que la serie podía tener éxito en formato para consola, Raster da otro gran salto con la versión Dreamcast. Esta vez, puedes retar a los jugadores de PC con su propio juego vía Internet.

Si has estado perdido en la selva durante el último par de años no sabrás que *Quake III Arena* es uno de los juegos de ordenador más vendidos, cuya partida multijugador engancha a jugadores de todo el mundo. Mediante una perspectiva en primera persona, tu objetivo es sobrevivir y asegurarte de que nadie más lo hace. ¿Cómo lo consigues? Con la ayuda de un arsenal que ya quisiera para sí el ejército norteamericano. Simple, pero efectivo.

Un ratón y un teclado accesorios te pondrán en igualdad de condiciones con los jugadores de PC en todos los aspectos, incluso el visual. La versión para DC incorpora texturas en alta ▸

> “La gama de mapas es más extensa en DC”



Dark Angel

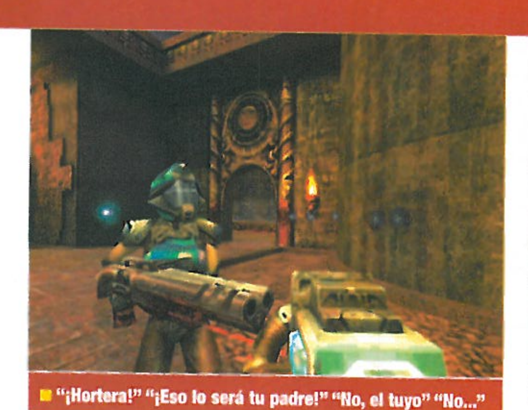
¿Salvar Gothos de Yagma?

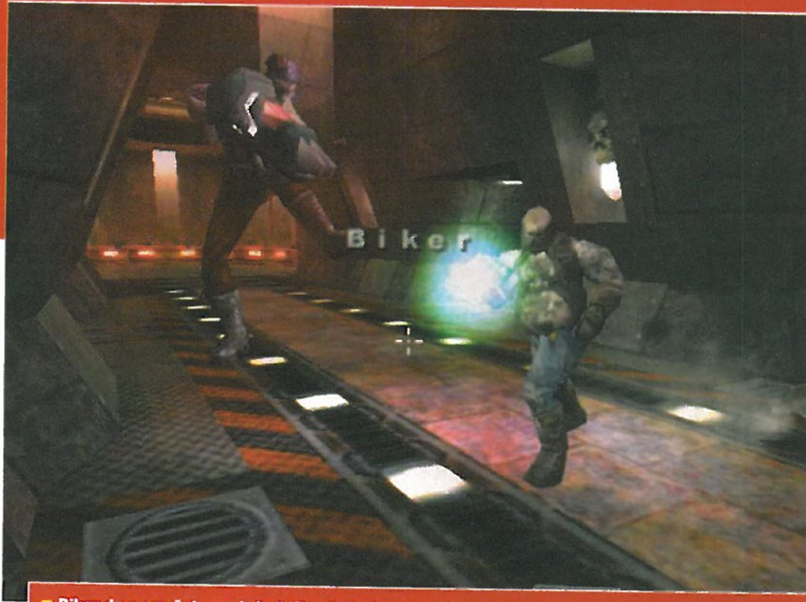
Los mutantes y los vampiros están de moda, y ambos tienen un papel destacado en *Dark Angel: Apocalypse*, el nuevo juego de acción y estrategia de Metro 3D. El caudillo Yagma consiguió dominar el reino de Gothos tras hacer un pacto secreto con el Vampiro del Infierno. Trece años después una extraña plaga se abate sobre los habitantes de Gothos, quienes se convierten en mutantes. Los escasos supervivientes acuden a Anna, una mujer con poderes especiales, con la esperanza de encontrar una cura a la enfermedad y derrotar a Yagma. ¡Oh, Dios mío, esto suena a episodio de *Xena*!

El motor patentado de Metro 3D aprovecha al máximo las posibilidades del hardware de aceleración 3D que posee la Dreamcast. Los decorados cambian en consonancia con el éxito (o fracaso) del protagonista. Tan pronto las ciudades son prósperas comunidades como sombríos lugares devastados por la plaga. Las criptas no son accesibles y cada una esconde un atroz secreto. La IA es bastante buena: monstruos que primero se esconden muertos de miedo, te atacan al darles la espalda. Los mutantes pueden hacer causa común o ir por libre, y unirse a Anna para luchar contra otros malos. Pero, ¿son de fiar los mutantes? Lo sabrás en septiembre.



¡Quien con fuego juega, con fuego se quema!


"¡Hortera!" "¡Eso lo será tu padre!" "No, el tuyo" "No..."



Biker da un puñetazo al rival. No obstante, el combate cuerpo a cuerpo es inusual en el juego.

resolución y una velocidad de animación increíble; necesitarías tener un Pentium III 500 con una tarjeta gráfica Voodoo 3 para ejecutar el juego a la velocidad que vimos en el E3.

Raster ha insinuado que habrá un modo multijugador a pantalla partida que permitirá juntar a cuatro jugadores en una Dreamcast, con lo cual evitarás un disgusto a tus padres cuando llegue el recibo del teléfono. Los desarrolladores también se plantean incorporar una opción para bajar nuevos trajes (o como ellos lo llaman: "pieles"), de forma muy parecida a su encarnación del PC, aunque dependerá de cómo vayan de tiempo con el proyecto.

La gama de mapas es más extensa en la versión para DC, ya que mezcla los mejores planos para PC con algunos nuevos específicos para consola que tienen una pinta increíble. Así mismo, Raster ha añadido algunos niveles nuevos a la partida en solitario, con lo que esta versión plantea un mayor reto que la de PC a aquellos jugadores que quieren ponerse a punto.

De momento, el juego es muy nítido en un módem de 56,6 kbps, y Raster incluso ha afirmado que habrá muy poco retraso (si lo hay) en la versión para Estados Unidos del juego, que se ejecutará a través de Sega.Net. No estamos seguros de cómo va a funcionar en la red española, pero puesto que DreamArena 2.0 llega oficialmente en octubre, creemos que la conexión será rápida.

El lanzamiento de *Quake III Arena* en España está previsto para finales de noviembre, así que pronto caerá una preview por DC. ¿Qué te juegas? ■


Un arma potente, lenta y difícil de manejar.



Armada 2 : Exodus

¿Es un shooter en 2D? ¿Es un RPG? ¿Es un juego de estrategia? ¡Sí!

El primer *Armada* nunca navegó por Europa, pero eso no ha impedido a Metro 3D desarrollar la secuela. La continuación promete ser un juego de estrategia espacial en vez de un simple *shooter* en 2D como su antecesor. Visto así, puede que el juego incluso se lance fuera de los Estados Unidos.

Antes de seguir, será mejor que te pongamos en antecedentes. En la aventura original, un grupo de pilotos formaba el Mando Aliado, cuya finalidad era repeler los ataques invasores de la Armada Alienígena. Los aliados vencieron. No obstante, y debido a la euforia del momento, los terrícolas no se dieron cuenta de que los amargados extraterrestres conseguían desplegar un mecanismo llamado el Faro de la Armada. Esto ocasionó que una horda de alienígenas biónicos se diera cita en la Tierra, y tachán... así empieza *Armada 2*.

Aquí es donde entras tú. Como gobernador de un puesto fronterizo, tu objetivo es desarrollar una red de refugios en toda la región para que haya humanos que sobrevivan a la segunda *Armada*. También puedes subirte a bordo de una potente nave espacial y exterminar a unos cuantos aliens, con lo que, además de aumentar las posibilidades de la civilización, ganarás puntos y dinero para reformar la nave.

Armada 2 incluye cosas como acción online y a tiempo real para cuatro jugadores; comercio online (intercambia ítems que has descubierto con otros jugadores); microtecnología invasora contra alienígenas subversivos y jefes alienígenas súper malos. Además de una serie de peligros espaciales (campos de asteroides, nubes de plasma y agujeros), y entornos planetarios convincentes. Muy pronto, la *review*. ■



Dispara a alienígenas: practicarás y, de paso, podrás reformar tu nave espacial.

Internacionales



Axle, a punto de vencer a este ejemplar canino –que no canijo.



Un cerdo gigante con guantes de boxeo. ¡Qué marranada!

Slash Out ya ruge

Sega reparte porras medievales en la secuela de Spike Out.

Es la continuación más esperada desde *Toy Story 2*, y los japoneses van a poder disfrutar de ella en los salones recreativos muy pronto. *Spike Out*, el éxito arcade de 1998, reaparece con el nombre de *Slash Out*. Pero el título no es lo único que ha cambiado. Mientras que el juego de lucha original transcurría por los guetos de Nueva York, *Slash Out* te traslada a un reino mítico a lo *Dragones y Mazmorras*, en el que espadas y magia sustituyen a barras de hierro y uzis.

La buena noticia es que los desarrolladores del juego original han sido contratados para supervisar los cambios. El productor Toshihiro Nagoshi formó parte del legendario AM2, el equipo de Yu Suzuki, responsable de éxitos de prestigio como *Daytona*, *SCUD Racer* y *Spike Out*; mientras que en el currículo del director Itoh Yutaka figuran títulos para Saturn como *Fighting Vipers* y *Fighters Megamix*. Todo ello para asegurarse de que el complejo sistema de lucha a base de combos de *Spike Out* siga presente, sólo que ahora no hay ni nudillos al descubierto ni brazos de fuego. Todos los personajes luchan con espada, de ahí que los jugadores orientales lo apoden "el *Soul Calibur* en 3D".

Al igual que en *Spike Out*, la ruta del jugador está programada de antemano. No obstante, los diseñadores han creado un sistema multiescenario expreso para *Slash Out*, por lo que las acciones o decisiones del jugador alterarán la ruta en tiempo real. La consecuencia directa de esto es que descubrirás áreas inéditas a cada nueva partida.

8 niveles y 40 malos a quienes hendir la espada dan cuerda para rato a *Slash Out*. Los jugadores incluso podrán recoger objetos especiales que mejoran su energía y dan acceso a ataques mágicos, lo cual será de gran utilidad en las luchas contra los jefes al final de los niveles. Puesto que éste es un título para Naomi, la conversión para DC es más que probable. Así lo esperamos. ■



Puedes crear a tus propios luchadores y guardarlos.

Giant Gram 2000

Sebosos sudorosos en calzones... qué bien.

Los juegos en que hombres gordos enfundados en lycra se dan empujones no son todos "made in USA". *Giant Gram*, el título de lucha libre japonés de Sega, logró un éxito apabullante en su país natal el año pasado y la secuela, cuyo lanzamiento está previsto para Naomi y DC este año, parece que no va a ser menos.

En *GG 2000*, los jugadores tienen al alcance de sus dedos a 31 personajes; 20 de ellos, luchadores de *wrestling* profesionales que actualmente participan en el campeonato japonés, y los 11 restantes, figuras ya clásicas. (Creemos que, además, habrá unos cuantos personajes escondidos, entre ellos Wolf y Jeffry de *Virtua Fighter*.) La versión para DC contiene un nuevo modo de entrenamiento, un modo Versus para cuatro jugadores, así como una opción para crear a tus propios luchadores, que puedes guardar en Virtual Memory y llevarte a la recreativa. Con *Royal Rumble* y *UFC* en camino, el 2000 puede convertirse en un año muy violento. ■





Sega pone color

Sabemos que a la mayoría de vosotros esto no os va a interesar, pero pensamos que es un hecho curioso. Sega Japón ha creado una gama de juegos arcade especiales para niños de corta edad, basados en los personajes infantiles del ratón Mickey y Winnie the Pooh. Los jugadores disponen de varios lápices de colores virtuales para "colorear" los dibujos de los personajes que aparecen en pantalla. No creemos que vaya a aparecer una versión para DC, pero hemos dirigido una extensa carta a Sega explicando las razones por las que a nuestro departamento de arte no le vendría mal tener una copia del juego. ■

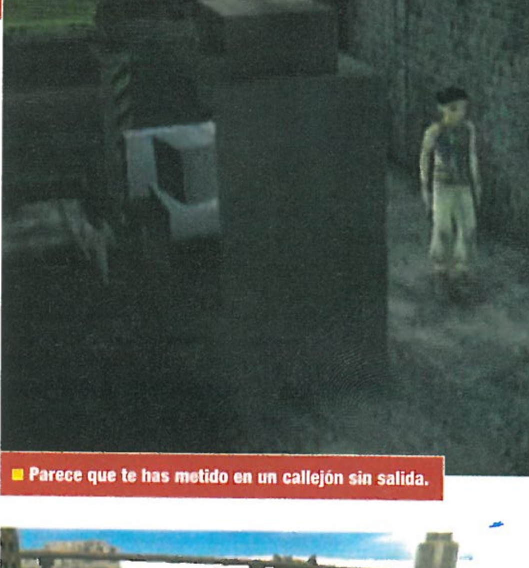
Acumulando magia

Sega Japón está realizando la conversión para Dreamcast del popular Magic: The Gathering©. Se calcula que este juego, una especie de *Dragones y Mazmorras* pero en cartas, tiene alrededor de 100.000 adeptos en Japón. Sega, sin embargo, no tiene su mirada puesta sólo en estos fans, pues los diseñadores han incluido una interfaz de usuario y unas lecciones de introducción al juego para asegurarse de que todo el mundo disfruta la magia de Magic: The Gathering©. Espérate a encontrar un modo para un jugador y un multijugador en línea, además de un escenario completamente renovado, repleto de personajes muy originales. ■

Planet Harrier

Estás preparado para una emoción fuerte? En Japón ha surgido el rumor de que una secuela para recreativa del legendario *Space Harrier* se lanzará a finales de septiembre. Se espera que la continuación, titulada *Planet Harrier*, ofrezca una jugabilidad similar al clásico original: o sea, que puedas matar a enemigos con misiles busca o el cañón Vulcano, y comprar nuevas armas y reforzadores en la tienda al final de cada nivel. Sabemos que Sega está trabajando en un *shoot'em up* muy parecido a *Space Harrier*, que tiene pensado presentar en una importante feria arcade en octubre. Crucemos los dedos. ■


Puedes ver la vista de toda la cabina gracias al visualizador en 3D.


Parece que te has metido en un callejón sin salida.

Metal Max (no Mad Max)

El viejo RPG para NES resurge en la Dreamcast.

No hay duda de que los desarrolladores japoneses disfrutan reencarnando viejos RPG para Dreamcast. GameArts resucitó a *Grandia*, Sonic Team a *Phantasy Star*, y VIS a *Sorcerian*. Ahora le llega el turno a Ascii, con la serie *Metal Max* para NES y SNES.

No se conocen aún muchos detalles acerca de esta entrega, pero lo que sí sabemos a ciencia cierta es que adoptas el papel de un cazador que viaja libremente por un paisaje en 3D para capturar a todo tipo de monstruos. Puedes conducir y personalizar una variedad de vehículos, desde rápidos todoterrenos a tanques blindados, que encuentras al explorar edificios. Puedes, asimismo, conversar con otra gente, y visitar tiendas de ciudades y pueblos. Eso es todo lo que nuestro corresponsal en Japón pudo averiguar. Por eso le despedimos. ■


Esas lejanas colinas pueden ocultar a monstruos.

> "Adoptas el papel de un cazador que viaja por un paisaje en 3D"

Ring Age a la vista

Otro RPG, pero ahora con monstruos. ¡Ostras pedrín!



Ring Age: partidas para un jugador y acción online.

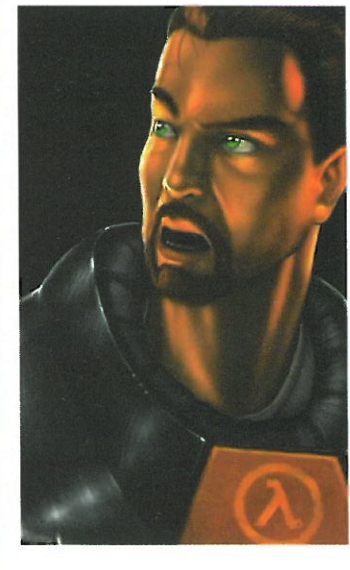
Otro desarrollador japonés se une al abarrotado mercado de los RPG para DC. Pero Takuyo ofrece dos juegos por el precio de uno. Primero, hay una aventura para un jugador en la que visitas varias ciudades y realizas misiones. Empiezas como novato, pero los puntos que ganas a medida que vas dando muerte a monstruos te convierten en un aventurero. De paso recoges ítems para mejorar tu ataque, defensa y energía, pero cada uno tiene un efecto secundario sobre otra habilidad.

Segundo, hay un modo on-line contra tres jugadores más. El objetivo es agarrar el máximo de ítems mágicos que puedas en un tiempo límite. Por el camino, matas a unos cuantos monstruos, y descubres llaves para abrir cofres. Puedes poner trampas para deshacerte de los contrarios, pero ¡ten cuidado de no caer tú mismo en ellas! Suena a *Bomberman* en versión RPG. ¡Perfecto!

Su lanzamiento en Japón está previsto para el verano, pero no hay noticias de su aparición en Europa. ¡Qué pena! ■

ÍNDICE
Octubre 2000

Una muestra excitante de los mejores avances que siguen en las próximas 32 páginas...





¿Por qué me miráis como si tuviese monos en la cara? ¿Ocurre algo detrás de mí?

HALF-LIFE

El mejor juego de PC de todos los tiempos ya llega a la Dreamcast. Prepárate para el terror.

EN DOS PALABRAS



> El mejor juego de PC de todos los tiempos llega a la Dreamcast con gráficos mejorados y una misión completamente nueva. Guía a Gordon Freeman y al guarda Barney mientras se enfrentan contra los repulsivos alienígenas y las letales fuerzas militares. ■

DETALLES

Editor:	Havas Interactive
Desarrollador:	Captivation/ Gear Box
Origen:	EE.UU.
Jugadores:	Uno
A la venta:	Noviembre

El día en cuestión empieza como cualquier otro para el oficial de seguridad Barney. Después de entregar su informe habitual en el laboratorio de investigación Black Mesa, se dirige a los vestidores que, como siempre, están repletos de batas blancas que cuelgan por doquier. Luego se pone su armadura, agarra su Beretta de 9 mm y se pone en camino de la sala de tiros para practicar un poco su puntería antes de tomar el ascensor que lleva al sótano de la base. Entonces se abren las puertas del infierno.



Los personajes y las armas se han perfeccionado para la versión DC.

¿HALFALFA?

> ¡No! Half-Life es un shoot 'em up de visión subjetiva, repleto de sorpresas en la trama argumental, grandes escenas de acción y localizaciones memorables. Todo esto ocurre en los subterráneos de la base de investigación federal Black Mesa, donde los científicos han abierto un portal hasta una nueva dimensión. En el papel de Gordon Freeman, un joven investigador asociado con información restringida sobre los experimentos y sin una idea muy clara de lo que está ocurriendo, el juego comienza cuando entras en el "laboratorio de materiales anómalos" para realizar un experimento rutinario con un cristal extraño.
Pero todo sale mal, hay una explosión colosal y cuando Gordon recupera la conciencia descubre el caos: el laboratorio está en llamas, el suelo cubierto de científicos y de guardas heridos mortalmente y extrañas criaturas recorren los pasillos esterilizados en busca de carne humana. Para acabarlo de rematar, llegan las fuerza armadas, y es evidente que no pretenden socorrer a nadie, sino ocultar lo ocurrido. Y eso implica una matanza de empleados que saben demasiado. Es tu deber llevar a Gordon fuera de la base, o incluso hasta el planeta de los aliens para impedir que esos monstruos desfigurados se cuelen en nuestra dimensión. ■

Éste es el comienzo de Guard Duty (el título es provisional), la misión específica que se incluirá en la conversión de *Half-Life* para la Dreamcast. Sí, como si una traducción completa del juego original no fuese suficiente, también obtendremos una pequeña joya complementaria diseñada por Gear Box Software, el equipo tejano que fue el responsable de *Opposing Force* (véase página 28).

Hace poco hablamos con David Mertz, el diseñador de pantallas de Gear Box, y nos encantó cómo funcionaría esto de Guard Duty. En *Half-Life*, Gordon Freeman, el personaje principal, es un científico y tiene información sobre el experimento de Black Mesa (mira la columna de la izquierda si nunca has jugado al original). Pronto comprende qué es lo que ocurre y poco a poco el juego se convierte

Estos soldados han venido a salvarte de la escoria alienígena, ¿verdad?

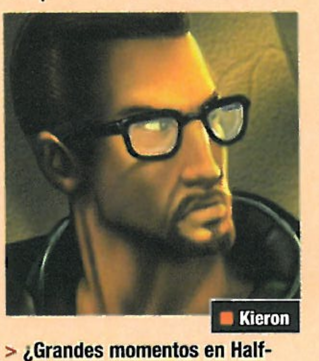

"¡No soy un alien, es mi modelo de Ruiz de la Prada!" "¡Mentira! ¡Pum! ¡Pum!"

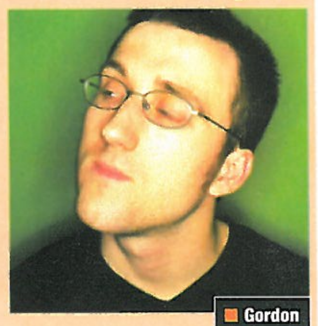
Un momento genial. Mejor no te lo explicamos.

Barney jugando a Half-Life en su ordenador.

MI RELACIÓN CON HALF-LIFE

Confesiones de un jugador de PC experimentado sobre el Half-Life original


Kieron


Gordon

> **¿Grandes momentos en Half-Life? Chicos, Half-Life sólo son grandes momentos. Y eso no es una exageración. Mucho más que cualquier otro juego de los últimos años, la obra maestra de Valve es ante todo una matanza coreografiada llena de contrapuntos irónicos de lo más brillantes.**

Pero al principio, la primera sensación era la de un juego muy fácil y sin pizca de acción. En vez de la típica secuencia de introducción sobre cómo empezó todo, Half-Life tiene más estilo que un vestido de Audrey Hepburn. Cuando escoges la opción de comenzar una nueva partida, la pantalla se queda sumida en la oscuridad. Entonces, en letras simples, aparece el título del juego en el centro. La pantalla vuelve a oscurecerse y, cuando vuelven las luces, te has unido a Gordon en su camino al trabajo. Durante los primeros quince minutos, el juego manipula tus emociones porque sigues la rutina habitual y todo parece dolorosamente normal. Te familiarizas con tu lugar de trabajo, con tus camaradas. El juego crea un contexto de normalidad, que hace que el resto sea una auténtica bomba cuando llega lo bueno. Los apacibles lugares de trabajo se cubren con montones de carne descuartizada y sangrienta. Jamás un mundo se ha derrumbado de manera más convincente y turbadora.

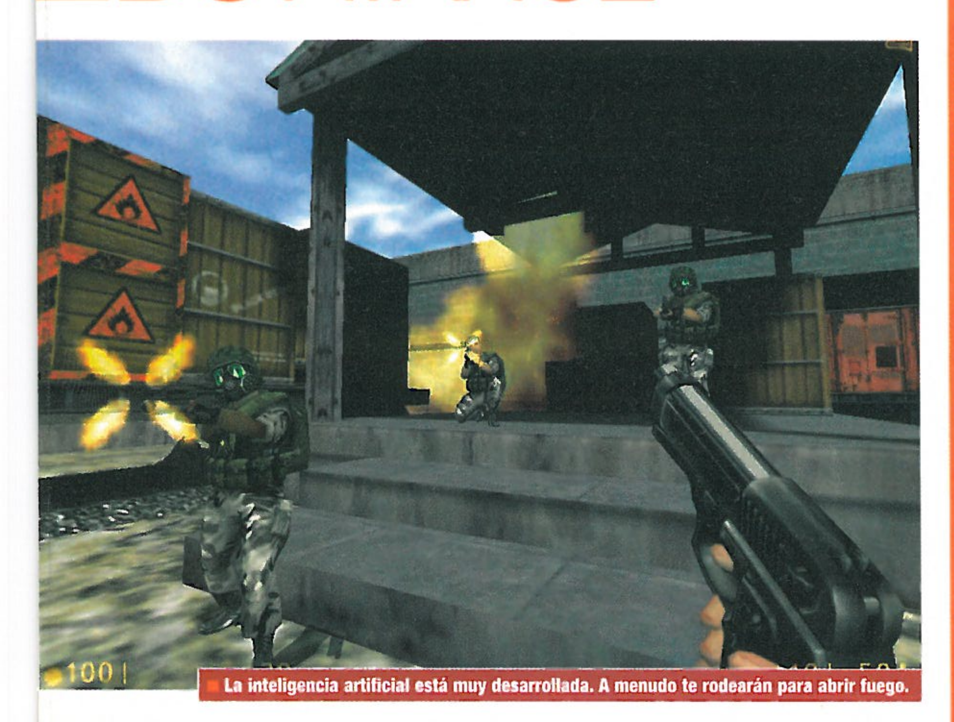
El resto del juego es una pasada, pero el gran mérito de *Half-Life* es haber sido el primer *shoot 'em up* de visión subjetiva en haberse ganado el adjetivo de genial antes de disparar una sola bala. ■

en una misión para salvar la tierra de bestias alienígenas. Respecto a los guardas, todo lo que deben hacer es quedarse cerca de las puertas, o unirse a Gordon durante breves tiroteos donde sirven de poco más que de carne de cañón.

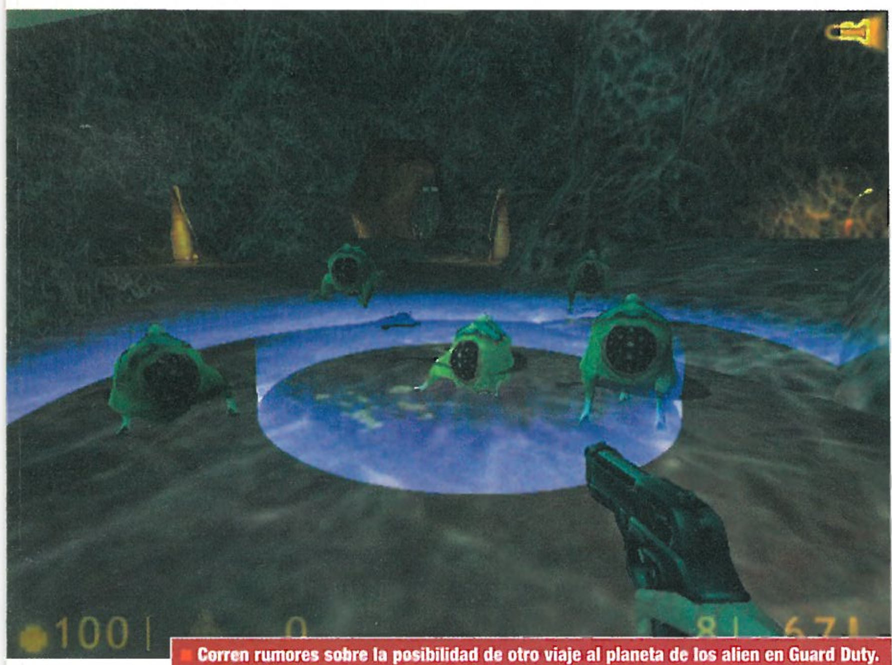
A Mertz no le preocupa el papel irrelevante de los guardas, después de todo tiene el apoyo de la versión oficial. "Colaboramos estrechamente con Valve y los personajes de su argumento para asegurarnos de que no traicionábamos el espíritu original de *Half-Life*. Después de *Opposing Force* confiaron plenamente en nosotros y nos dieron más libertad creativa."

> "El juego se convierte en una misión para salvar la Tierra de alienígenas"

Lo que ha hecho Gear Box ha sido aprovechar la camisa azul de trabajo de Barney y su ignorancia completa de los experimentos científicos para ▸



La inteligencia artificial está muy desarrollada. A menudo te rodearán para abrir fuego.



Corren rumores sobre la posibilidad de otro viaje al planeta de los alien en Guard Duty.

▶ crear un nuevo tipo de juego que se desarrolla de manera paralela a la misión de Gordon. Barney no tiene nada que ver con la conspiración y cuando se abre la puerta interdimensional y los aliens infestan la base, lo único que quiere es huir. Ésa es su misión. Y en este aspecto Guard Duty se adscribe más dentro del género de "supervivencia al horror" que en el del *shoot 'em up* de visión subjetiva. Es un cruce entre *Resident Evil* y *Expediente X*.

La posición subalterna de Gordon en Black Mesa tiene muchas consecuencias de lo más sutiles en el juego. Cuando se encuentra con otros científicos durante la acción, éstos lo tratan de mala gana y con condescendencia, se niegan a darle información y lo rehuyen. Barney tampoco sabe manejar el traje protector de Freeman que lo protege del fuego enemigo y que puede complementarse con células de energía.

En cambio, Barney sólo tiene una armadura corporal y eso lo hace mucho más vulnerable a las bombas voladoras de ácido que lanzan los aliens.

La categoría de "trabajador de base" de Barney también tiene consecuencias sobre las localizaciones que se utilizan en Guard Duty. La misión te lleva a lugares más antiguos de la base, caídos en desuso, que Freeman ni siquiera sabe que existen. Eso hace que sea muy valioso para los científicos que están desesperados por ponerse a cubierto. Mertz no quiso hablar de esto, pero parece que hay la posibilidad de que Barney acabe dirigiendo a un grupo de científicos en su huida, igual que el incombustible e infumable Bruce Willis con los sabios de la NASA en "Armageddon".

Una de las cosas que ha llamado más la atención es la manera como la aventura de Barney interactúa con la de Gordon Freeman. En la versión de PC de *Half-Life*, el juego empieza con Gordon atravesando en monorraíl el complejo científico de Black Mesa. En uno de los puntos de su viaje, mira por la ventana y ve a un guarda dando un portazo; pues bien, ése es Barney. Según

LA FAMILIA DE HALF-LIFE

Considerando el enorme éxito de *Half-Life* y la profundidad de su trama argumental, era previsible que diese lugar a variaciones y pastiches. Junto a los títulos que siguen hay una lista innumerable de pantallas diseñadas por programadores aficionados y distribuidas por Internet. ■

Nombre: Half Life
Aparición: 1998 **Desarrollador:** Valve



¡Eh, tío, no puedes aparcar ahí!

El juego original llegó a las estanterías americanas en noviembre de 1998. Lo que impresionó a los jugadores de verdad fue la cargada atmósfera de la opción para un solo jugador. Todo, desde la elección de las armas hasta la trama argumental pasando por el sonido funcionaba a la perfección. No hemos visto nada igual desde entonces. ■

Nombre: Team Fortress Classic
Aparición: 1996-9 **Desarrollador:** Valve



Tu nombre no está en la lista. ¡Piratelas!

Team Fortress comenzó como un añadido gratuito para Quake, obra de aficionados. Disponible tan sólo online, era un juego de equipos que te permitía escoger entre siete personajes diferentes. Conquistó el mundo. Entonces Valve contrató a aquellos aficionados y lo convirtió en una versión perfeccionada de *Half-Life*. ■

Nombre: Opposing Force
Aparición: 1999 **Desarrollador:** Gear Box



El camuflaje está tan de moda...

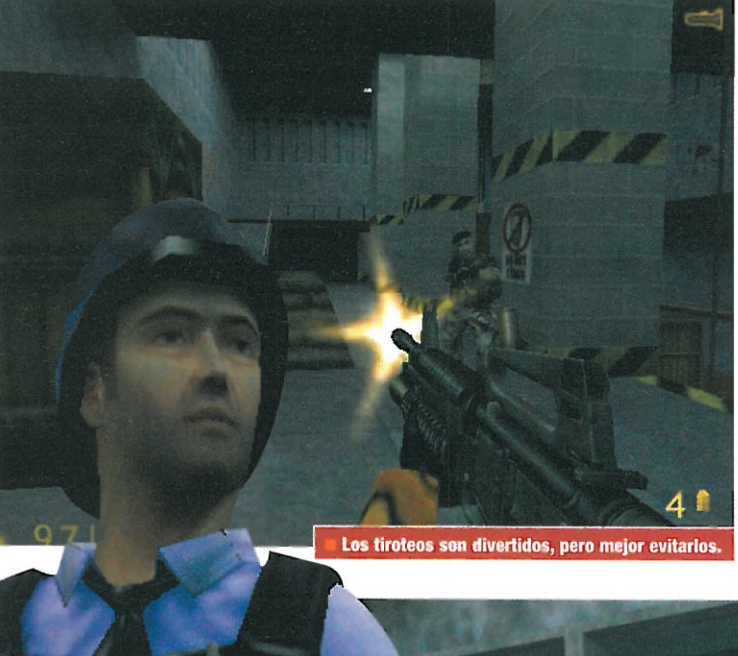
El pack de expansión oficial de *Half-Life*, con la ayuda de Gear Box, conserva la calidad y la esencia del diseño. El juego se desarrolla en paralelo al juego original, y asumes el papel de un marine enviado a la base para investigar qué ha sucedido. También incluía excelentes referencias post-modernas a "La chaqueta metálica". ■

Nombre: Team Fortress 2
Aparición: 2000 **Desarrollador:** Valve



TF2: ¡Trabajemos en equipo para matar!

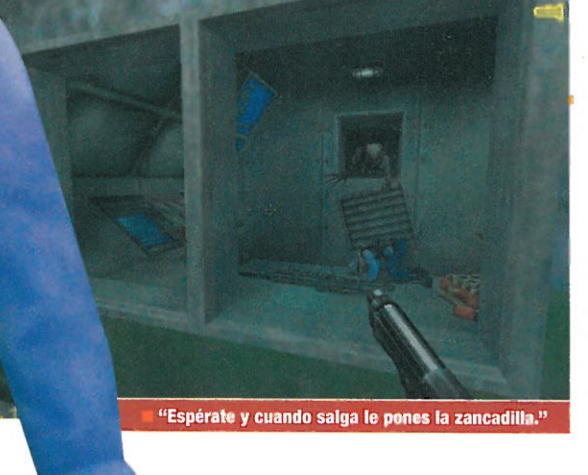
Lleva la fórmula de Team Fortress a un nivel superior. Promete sembrar la muerte a una escala interactiva sin precedentes. Será con casi total seguridad el primer juego de equipo en sentir correr la sangre de Dios por sus venas y a jugadores de PC ardiendo al mismo tiempo de ganas de jugar. ■



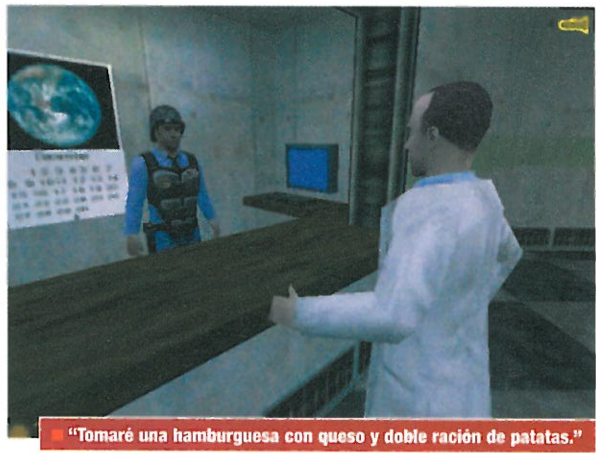
Los tiroteos son divertidos, pero mejor evitarlos.



"¡Alto el fuego! ¿Alguien puede ver mis lentillas? Las perdí al lanzar la granada."



"Espérate y cuando salga le pones la zancadilla."



"Tomaré una hamburguesa con queso y doble ración de patatas."

"Puedes oír cómo los aliens se deslizan, el ruido de las máquinas, gritos lejanos..."

Mertz, te cruzas varias veces con Freeman durante Guard Duty, pero no dio detalles.

Respecto a los malos y a las armas, Gear Box ha hecho nuevas incorporaciones al mínimo necesario, aunque sin salir del mundo de *Half-Life*. Parece ser que habrá un nuevo tipo de alien esclavo, y se han repartido algunas armas nuevas a lo largo del juego. Gear Box está particularmente orgulloso de la pistola, que ahora dispara con explosiones dignas de compararse con lo que los franceses hicieron en Mururoa.

El *Half-Life* original se ha dejado en gran parte como era, intacto de una máquina a la otra. Para esta tarea, se llamó al equipo con base en San Francisco de Captivation, y Gear Box colaboró en el rediseño de algunos de los personajes. Los cambios principales son sutiles y visuales. Los científicos y lo soldados estarán hechos con más polígonos y habrá más modelos individuales (en *Half-Life* los mismo científicos volvían a aparecer una y otra vez porque apenas habían cuatro o cinco versiones diferentes). La única cuestión importante que queda por resolver es la posibilidad de una opción para varios jugadores. Sierra, la compañía que edita el juego en los Estados Unidos, se niega incluso a hablar de juego online o de una misérrima pantalla dividida. Sin embargo, cuando hablamos con Gear Box en la E3 este año, nos dijeron que barajaban la posibilidad del juego online y una serie de niveles de combate. También se han oído rumores sobre la posibilidad de un complemento para varios jugadores después de lanzar *Half-Life*.

Pero, al contrario de *Quake*, la opción de varios jugadores siempre ha sido una parte minúscula de *Half-Life*. El motivo de que funcionase tan bien en PC era la calidad de la opción para un solo jugador. Los diseñadores de videojuegos no suelen ser muy buenos a la hora de inventar historias, por no hablar de su nula habilidad para la complejidad argumental.

Y jamás te cansas de este juego. Hasta el final, siempre hay una nueva sorpresa a la vuelta de la esquina. Puedes oír cómo los aliens se deslizan a tu alrededor, el ruido de la maquinaria, gritos lejanos... De repente entras en una habitación con el tiempo justo para ver cómo un respiradero de ventilación absorbe a un científico, y escupe poco después un montón de tripas y de cachitos sangrientos. Si sólo las pesadillas pudiesen ser tan divertidas... ■



Salta sobre la cubierta y bombardea al enemigo. Tu estrés desaparecerá.



El nivel Estación Espacial ofrece un entorno inmenso para la lucha salvaje.

POWER STONE 2



Desafía a la poderosa Esfinge con la ayuda de este martillo.

Vuelve el original beat 'em up de Capcom con nuevos luchadores, nuevos niveles y... una tienda.

EN DOS PALABRAS



> Uno de los mejores juegos de lucha de todos los tiempos ha vuelto. Otra vez dispondrás de escenarios en 3D por explorar con objetos que lanzar, pero, en esta ocasión, aparecen personajes nuevos, subniveles y una visita a las tiendas, además un modo para cuatro jugadores.

DETALLES

Editor:	Eidos
Desarrollador:	Capcom
Origen:	Japón
Jugadores:	Uno a cuatro
A la venta:	Septiembre

Falcon y Ayame están empujando un carrito por los pasillos de un supermercado local. "Muy bien," dice Falcon, "vamos allá, pasa de largo la sección de frutas y verduras y la de lácteos, no te preocupes por los cereales del desayuno y olvídate de los congelados. Vamos directos a la artillería pesada." Así es como se compra en *Power Stone 2*.

Power Stone, el *beat 'em up* diseñado por Capcom que rompió con todo causó un gran impacto en la Dreamcast a finales del año pasado, poco después de que la consola llegara a las tiendas. El juego presentaba unos controles bien sencillos (olvídate de lo de aprender 56 combos para cada personaje, porque lo cierto es que no había ninguno), niveles en 3D por los que campar a tus anchas, un montonazo de armas y las piedras poderosas que daban nombre al juego y que estimulaban a tu personaje a formar parte de algo que más que ataque, era frenesí. Le dedicamos una extensa review en nuestro número 1 y fue uno de los mayores lanzamientos del 99 (para cualquier plataforma).

> "Pueden jugar hasta cuatro personas"

Eso no significa que no podría haber sido mucho mejor. Concretamente, el modo para un jugador podía dominarse una vez te habías acostumbrado a la singularidad de competir en luchas en entornos en perfectas 3D. Al completar *Power Stone* tenías a tu disposición unos niveles extra, un trío de personajes nuevos (aunque uno de ellos resultaba ser el jefe final del juego y no era muy divertido controlarlo), algunos juegos en VM algo tristones y, lo mejor de todo, unas cuantas armas nuevas. Desde ahí arranca *Power Stone 2*. Nos vamos de compras.

La cuarta y quinta opción en la pantalla principal, justo debajo de los modos Basic, Arcade y Original, son las opciones de Adventure Shop e Item Shop. Además de la fantástica minipistola, la pistola de rayos láser y la porra extensible de *Power Stone*, el equipo de Capcom ha añadido unos cuantos juguetitos más para desbloquear. 120 para ser exactos.



En lugar de desentrañar los niveles extras completando otros, deberás vencer a los contrincantes en el modo denominado Adventure y, de esta manera, conseguirás monedas y bolsas de dinero en efectivo que irán volando a parar a tus bolsillos. Estate atento, recógelo to-

AQUÍ HAY **NIVEL**

En el modo Arcade hay cinco secciones accesibles desde el menú principal. Éstas están divididas en varios subniveles, además de tres secciones escondidas a las cuales se puede llegar al derrotar a todos los personajes, así que hay mucho que tener en cuenta mientras aporreas a tus enemigos con barras gigantes de hierro y cajas de madera. Aquí tienes una guía rápida para estos primeros niveles.



ÁREA DEL CIELO AZUL

Evita al águila que se se lanza en picado hacia ti mientras echas a los enemigos que se encuentran resguardados en la nave. Después, deberás planear hacia la tierra sin dejar de pelear mientras lo haces. ■



ÁREA DEL CASTILLO

Empieza junto a un estanque de pececillos, luego escala las paredes del castillo y llega a la cámara encantada. La música tenebrosa es magnífica y el fantasma proporciona energía extra. ■





ÁREA DEL ICEBERG

Empieza peleándote en un barco, luego salta hasta un submarino cargado de armas. Finalmente, rindiendo un homenaje a "Titanic", el barco choca contra un iceberg y deberás nadar hasta la costa. ■



ÁREA DE LA TUMBA

Empiezas en una lugar del tipo "En busca del arca perdida", lleno de sarcófagos y escombros. Deberás escapar de una inmensa piedra que te persigue hasta llegar al final. Mucho más interesante que "El templo maldito". ■





LA ESTACIÓN ESPACIAL

Esta sección se divide en otras tres, todas ellas comunicadas. Saltas continuamente de una plataforma móvil a otra para conseguir los objetos antes de encontrarte con una inmensa araña alienígena. ■



El lanzallamas del *Power Stone* original vuelve. También hay muchísimas otras armas nuevas.



Los personajes interactúan con el medio. Puedes trepar a los postes, pero resulta algo ridículo.

do rápido y el nuevo botín se añadirá al total del que ya dispongas. Como ocurría en la versión primitiva del juego, las arcas se materializan en todos los niveles conteniendo un número estándar de armas, y vale la pena recogerlas y usar tantas como te sea posible. En ocasiones, vas a hacerte con unas extrañas tarjetas a lo largo de los niveles. Después de terminar cada nivel hay un recuento del botín. Es el momento de ir a Item Shop a... ¡gastar, gastar, gastar!

Bueno, esto no es del todo cierto: el simple hecho de comprar armas no parece muy divertido. En realidad, la histérica dependienta de la tienda te enseñará un horno de fundición donde puedes fundir las armas, las tarjetas y los otros objetos que hayas conseguido (no nos estamos quedando contigo), para crear unos chismes nuevos y rarísimos. Al fundir una pistola láser junto con una pistola atómica dentro de ese extraño artefacto conseguirás una ingeniosa pistola que echa luz. De lo más chiflado.



El juego presenta entornos muy variados.

Volviendo al juego principal, al conseguir abrir las arcas, nuevos juguetes entrarán en escena. La mayoría de ellos son mejoras de las armas ya existentes. La trompeta, por ejemplo, se basa en el megáfono, pero eso no significa que no sea divertido usarla. Lo más entretenido es descubrir que tienes tantísimos extras para encontrar, y que todos ellos han sido correctamente animados (de la trompeta salen unas notas grandísimas), y que te llevará horas experimentar para conseguir todas las combinaciones posibles. Las tarjetas coleccionables representan ▸

COMPRA COMPULSIVA

La encantadora propietaria de la Item Shop nos presenta cinco opciones: **Combinaciones, Compras, Conversación, Enciclopedia de ítems** y **Los probadores.** Aquí tienes una breve descripción de en qué consiste cada una.

COMBINACIONES


¡Combina y crearás cosas nuevas!

Lleva los objetos que has recolectado en el modo Adventure o que has comprado en la tienda e introdúcelos en el horno fundidor. Nosotros hemos realizado algún cóctel de frutas, trompetas (que desprenden notas gigantes), un palo de espantapájaros (que convierte a tus contrincantes en, ejem, espantapájaros) y una granada (obviamente). Realiza una combinación incorrecta y tus pertenencias se convertirán en un buen pedazo de chatarra.



LOS PROBADORES



"¿Lo tienen en lila?"

Si has creado, comprado o conseguido algún sombrero rarillo o unos zapatos chic, éste es el lugar donde puedes hacerte dueño de un personaje y vestirlo a tu antojo al estilo de una Barbie virtual. Puedes seleccionar cualquier luchador del juego y complementarlo con nuevos adornos en la cabeza, el cuerpo, las piernas o los brazos. ¡Manos a la obra!

Aunque conseguimos enchufarle a Falcon (alias Fokker en Japón) un par de pies gigantes de conejo, no conseguimos que llevara este fantástico atuendo con elegancia a lo largo del juego, pero eso es solamente cuestión de conseguir la traducción completa del juego.

COMPRAS



"¿Vas a comprar esa Uzi?"

Puedes vender y comprar objetos en este lugar, aunque los precios son una barbaridad. Tras llevar a cabo la correspondiente conversión de divisas, concluimos que una tarjeta para disparar que proporciona 10.000 créditos se vende por sólo 800. La deliciosa dueña de la tienda empieza a tener cierto parecido con Mario Conde. Aunque con el pelo menos pringoso, claro.

ENCICLOPEDIA DE ÍTEMS


Palabras, palabras...

Ahora puedes aprender muchísimas cosas sobre las armas que aparecen en el juego y todos los demás objetos que hayas recolectado. Capcom ha realizado esta enciclopedia a conciencia. Además, te ayuda a averiguar qué combinaciones crean qué objeto, y cuántos objetos tienes a tu disposición.

CONVERSACIÓN

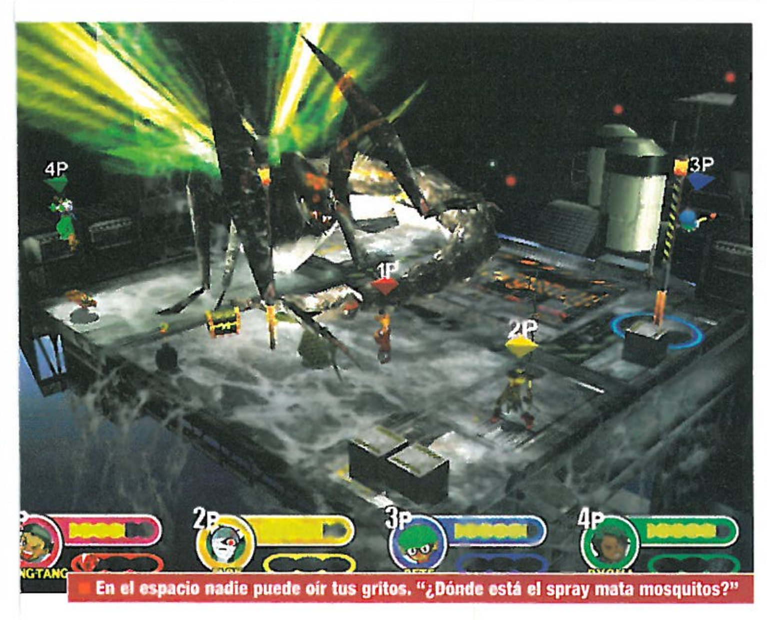


"Tenemos abierto a todas horas."

Bien hecho amigos. Charlad tanto como queráis con la dueña de la tienda sobre cualquier tema (hemos descubierto que el clima es una buena opción). Incluso puedes hacerle un regalo sacado de tu colección de extraños objetos, pedir consejo y jugar a una curiosa variante de la ruleta.



"¡Haz girar la rueda de la fortuna!"



En el espacio nadie puede oír tus gritos. "¿Dónde está el spray mata mosquitos?"



Al igual que Kate Winslet en Titanic, los jugadores deben mantener su culo fuera del agua helada.





El modo para cuatro jugadores se convierte en un juego de sardinas enlatadas que luchan.





Por alguna extraña razón, no está permitido lanzar bolas de nieve.

CUIDADO, QUE VIENE EL JEFE

Imprescindibles en todo buen juego de lucha...

DR ERODE El jefe final. Se trata de un gigante que lanza rayos eléctricos mortales contra tus luchadores. ¿Su punto flaco? La jeta.

LA ESFINGE Una mezcla de esfinge y robot. No te dejes engañar por su encantadora cola en forma de corazón. ¡Te odia a muerte!

elementos como el fuego, la pólvora, medicinas... y también pueden ser fundidos para conseguir otros objetos.

Otro cambio que conlleva *Power Stone 2* es que, en esta ocasión, pueden competir hasta cuatro jugadores, cuando el original sólo tenía espacio para dos. Desgraciadamente, las peleas *online* de las que ya disfrutan los japoneses no van a llegar aquí (claro que esto ya lo habíamos oído con anterioridad). ¿Por qué Sega Europa no aprovecha el lanzamiento de juegos como éste para poner al día su sistema online? Nosotros también nos lo preguntamos.

La verdad es que, aunque un modo para cuatro jugadores suena la mar de bien, no estamos convencidos de que funcione. Los juegos de lucha siempre han sido para dos jugadores, encerrados en un duelo, en una simbiosis repleta de dolor y mortalidad, representando la naturaleza combativa de la humanidad, canalizando nuestros deseos de dominio más ocultos, dejándonos fluir en un... Un momento, esto no es una novela de Pérez Reverte. En otras palabras, el hecho de tener a cuatro personajillos ocupando la pantalla se convierte en un caos, especialmente en *Power Stone 2*, donde aparecen unas armas explosivas bestiales.

El problema radica en que Capcom ha diseñado unos niveles mucho más grandes, así que cuando cuatro luchadores se encuentran corriendo tras un arma que acaba de aparecer en la lejanía, la cámara tira tanto hacia atrás que no puedes ver lo que realmente está ocurriendo y se hace difícil combatir. Afortunadamente, hay muchísima acción de la que disfrutar en el modo para dos jugadores. Garantizado.

¿Te acuerdas del nivel Londo en *Power Stone*? No sabíamos si las puertas dobles que había en la pared se podían abrir de un golpe mostrando así un nuevo nivel. Al final resultaba que no era así, pero ahora sí; bueno, o algo parecido, puesto que los nuevos niveles son mucho más amplios e interactivos que antes. Todo es gigantesco: máquinas expendedoras de fruta que aparecen en las rocas, aeronaves que se caen a trozos, submarinos que realizan inmersiones y luego salen a la superficie e insectos alienígenas con los que tener algún que otro altercado. No vamos a perdernos en los detallitos porque ya hemos hablado bastante sobre los niveles. Una caña.

Cuando Capcom sacó a la luz el *Power Stone* original, un aire fresco entró en el rancio mundo de los juegos de lucha. Ofrecía algo genuinamente nuevo con combates en auténticas 3D. Todavía hay mucho trabajo para los traductores antes de que se pueda apreciar realmente lo que vale el juego, pero reconocemos que *Power Stone 2* con su tienda de objetos dará mucho más de sí que el juego original, con un sinfín de nuevas armas por descubrir. Si a esto añadimos que jugar con *Power Stone* es toda una experiencia escalofriante, esta secuela debería colmar todas las esperanzas que tenemos puestas en ella. Y si puede ser, algunas más. ■

> "Puedes fusionar los objetos que has ido recogiendo"



El color del cielo corresponde con el infierno que se vive sobre la pista.



¡Anda mira! No vamos los últimos. ¡Descorchad el cava!

FERRARI 355 CHALLENGE PASSIONE ROSSA

La marca de bólidos más famosa se incorpora a la disciplina de la Dreamcast.



Con una maniobra puedes enviar a tomar viento a tu rival.



Para dominar las curvas deberás practicar horas y horas.



A pantalla partida, la pérdida de velocidad es inapreciable.

Si de algo va sobrada la Dreamcast es, sin duda, de juegos de conducción. Algunos títulos como *Sega Rally 2* o *Crazy Taxi* demuestran ya todo el potencial del sistema, pero no son más que aperitivos que preludian el aluvión de juegos de carreras serios presto a irrumpir en el mercado. *Tokyo Highway Challenge 2, Sega GT, MSR*: títulos de ensueño que, además, presentan una oferta radicalmente distinta. Pero por encima de todos destaca, por su autenticidad, *Ferrari 355 Challenge*, juego que pondrá a prueba tu pericia al volante. Este título ultrarrealista de Sega es sólido como una roca. Tanto que, de hecho, más de uno acabará rindiéndose para dedicarse a experiencias menos exigentes como, por ejemplo, unas partiditas al legendario *Pong*. Meros aprendices, dejad paso a los auténticos reyes del asfalto.

Yu Suzuki es el maestro sin parangón de los juegos de carreras. Gracias a este tipo, creador de leyendas como *Outrun, Virtua Racing* o *Daytona USA*, el género de los juegos de carreras goza hoy día de un estatus envidiable, y su último proyecto ha sido como una premonición de principio a fin. Si eres un lector fiel de nuestra revista, ya sabrás que *F355* procede de las recreativas: un monstruo de tres pantallas que te ofrecía un análisis detallado del rendimiento de tu máquina una vez finalizada la carrera. En esta ocasión, la pasión que el bueno de Suzuki siente por la legendaria marca del caballo encabritado

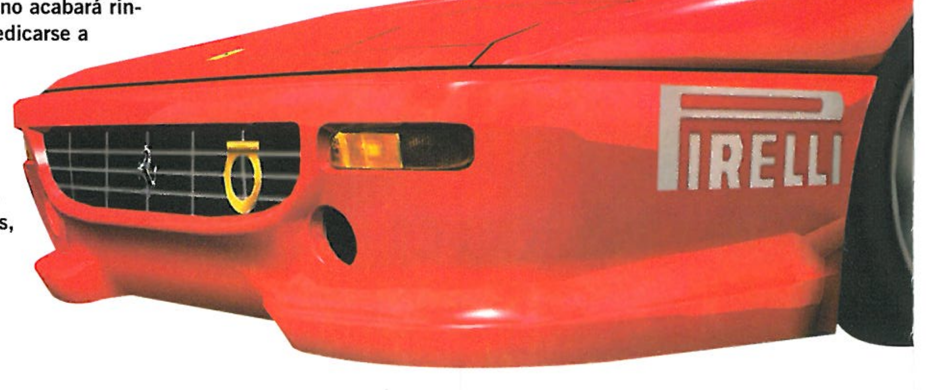
EN DOS PALABRAS



> Los reyes italianos del motor embutidos en un videojuego. Este título te acerca a la realidad como nadie lo había hecho antes. Aunque parezca increíble, puede durarte hasta un año entero. Empieza a ahorrar.

DETALLES

Editor:	**Acclaim**
Desarrollador:	**Sega AM2**
Origen:	**Japón**
Jugadores:	**Uno a dos**
A la venta:	**Octubre**



El enfoque desde el interior del coche es el único disponible, pero te imbuye de realismo.



Usa el retrovisor para impedir el paso a los que vienen fuerte por detrás.

¿ESTÁS EN APUROS? UNA AYUDITA...



Las ayudas son esenciales, pero deberás ir prescindiendo de ellas.

> Los chicos de AM2 han llegado a la conclusión de que los recién llegados a *F355* van a necesitar algo de ayuda. Por esta razón, han incluido cuatro opciones: Control de Estabilidad, Control de Tracción, Sistema Antibloqueo de Frenos y Sistema de Frenada Inteligente. Se activan para compensar el balanceo de la carrocería, los trompos, el bloqueo de los frenos y para calcular la frenada. Si las desactivas te darás cuenta de lo difícil que puede llegar a ser *Ferrari 355 Challenge*. Aprender a desprenderse de estos dispositivos resulta esencial para alzarse con la victoria; cuando prescindes de su control te percatas de lo mucho que pueden llegar a hacer por ti. Pasar de ellos es como deshacerse de esos viejos pantalones vaqueros que te sientan como un guante.

"Odiarás a los rivales cuando te precipiten sobre la hierba"

viene embutida en un CD ROM para que nosotros, meros plebeyos, también podamos disfrutar de las delicias que abundan en este título. Si hemos de atenernos a la opinión de los probadores de Ferrari, es lo más parecido a la realidad que se ha ideado jamás.

Nosotros hemos tenido la oportunidad de sentarnos al volante de *F355*, y nos complace afirmar que Sega lo ha mejorado para su puesta de largo en la Dreamcast. En el menú encontramos cinco espacios vacíos que, evidentemente, coinciden con los circuitos extra a los que podrás acceder si demuestras que eres un piloto con muchísimo talento. En tres días conseguimos desenmascarar la primera carrera secreta, Atlanta, un soleado circuito oval muy al estilo americano. A las otras cuatro no hemos tenido acceso, pero sabemos de buena tinta que corresponden a Laguna Seca, Nurburg Ring, Sapanga y Fiortino, el circuito de pruebas de Ferrari. Se supone que para desbloquearlas tendrás que superar ciertos parámetros de kilometraje en un tiempo determinado. Sin embargo, sabemos también que otros jugadores han accedido a estos circuitos tras alzarse con la victoria en las carreras para un jugador o, simplemente, desactivando las opciones de asistencia. Si a todo esto sumamos un menú de *passwords*, se abre un amplio abanico de desafíos secretos de toda condición.

Pero no te confundas; en *F355* hay que saber conducir. Si prescindes de las normas de frenado, viraje y agarre, acabarás culeando sin parar. Y si crees que desactivando la asistencia recuperarás el control, te equivocas. Te la pegarás en el primer viraje. La curva de aprendizaje es lenta y pronunciada. Odiarás al resto de rivales cuando te precipiten sobre la hierba y renegarás cada vez que se alejen en una curva cerrada. Durante el primer mes no pasarás del tercer puesto. Prepárate para perder horas de sueño, de tu tiempo libre y toda noción de realidad. Si lo consigues, podrás enfrentarte a *Ferrari 355 Challenge*. Nos vemos el mes que viene en la parrilla de salida.



El circuito oval de Atlanta es uno de los cinco que hay escondidos.





No hay juego de carreras que se precie en el que no haya objetos sobrevolando las pistas.

VANISHING POINT



Los domingueros van a la playa.



Si tomas berberechos no conduzcas.

Si quieres correr a 200 por hora por una autopista atestada de coches, súbete a tu Dremcast.

EN DOS PALABRAS



> Un juego de carreras diferente. Bueno, quizá no. Los pilotos recorren las carreteras evitando a los otros conductores y... ¡al tráfico! Su apariencia tan realista se combina perfectamente con las emociones arcade, y el multijugador es encantador.

DETALLES

Editor:	Acclaim
Desarrollador:	Clockwork Games
Origen:	Reino Unido
Jugadores:	Uno a ocho
A la venta:	Octubre

Piso decimotercero de un rascacielos de Nottingham, hay mucha comida (y todavía quedan los buenos recuerdos de aquellas camareras que la servían), nuestros enviados especiales discuten qué postre van a tomar. Estamos en las puertas de la sede de Clockwork Games, una ex-filial de Psygnosis que ahora tiene la mente puesta en este sabroso juego de carreras, *Vanishing Point.*

Inspirado en el pasado de las viejas glorias de la conducción de Sega, como *Daytona USA* y *Sega Rally*, el nuevo producto de Clockwork ha sido desarrollado durante casi dos años bajo la supervisión del director y creador de texturas Neil Casini. Este juego de carreras difiere del resto en que, en este caso, puedes encontrarte corriendo en medio de una carrera alocada en la carretera, al estilo de "Rebelde sin causa". A tu alrededor encontrarás hasta 79 coches más, algunos compitiendo contigo, otros nada más que para estorbar.

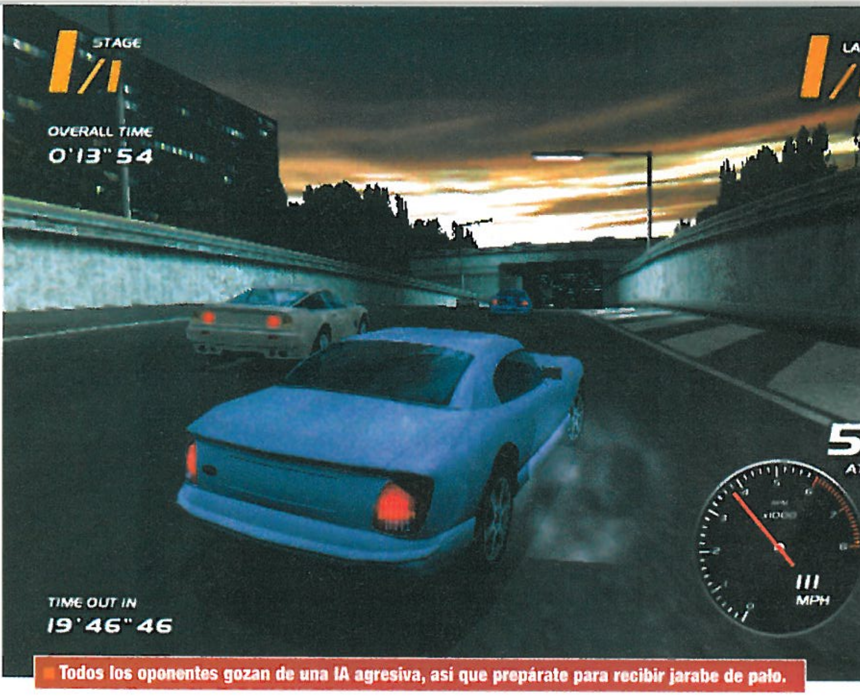
"Estamos hartos de los juegos de carreras donde te limitas a cruzar una línea de salida con otros ocho coches, y todo para correr por ahí, casi pegados", nos explicaba Casini. "Queríamos que las cosas ocurrieran en carreteras de verdad y con tráfico de verdad." Originalmente, el motor de este juego en 3D fue diseñado para mostrarnos hasta ocho coches en pantalla a la vez, pero descubrieron que tantos vehículos podían sembrar el caos.

En lugar de moverte por aquí y por allí al estilo tradicional, será el tiempo de tus vueltas lo que afectará a tu posición final en la carrera. Cuentas, además, con los típicos oponentes, hombres duros, pero como dice Casini, "debes adelantarlos, o ellos te adelantarán, pero no necesariamente vas a ganar posiciones por hacerlo. La posición viene determinada por el tiempo que hayas empleado y éste se controla mediante los contadores colocados estratégicamente por la pista. Cada vez que pasas uno, el juego te notifica en qué posición estás y a cuánta distancia se encuentran los corredores que

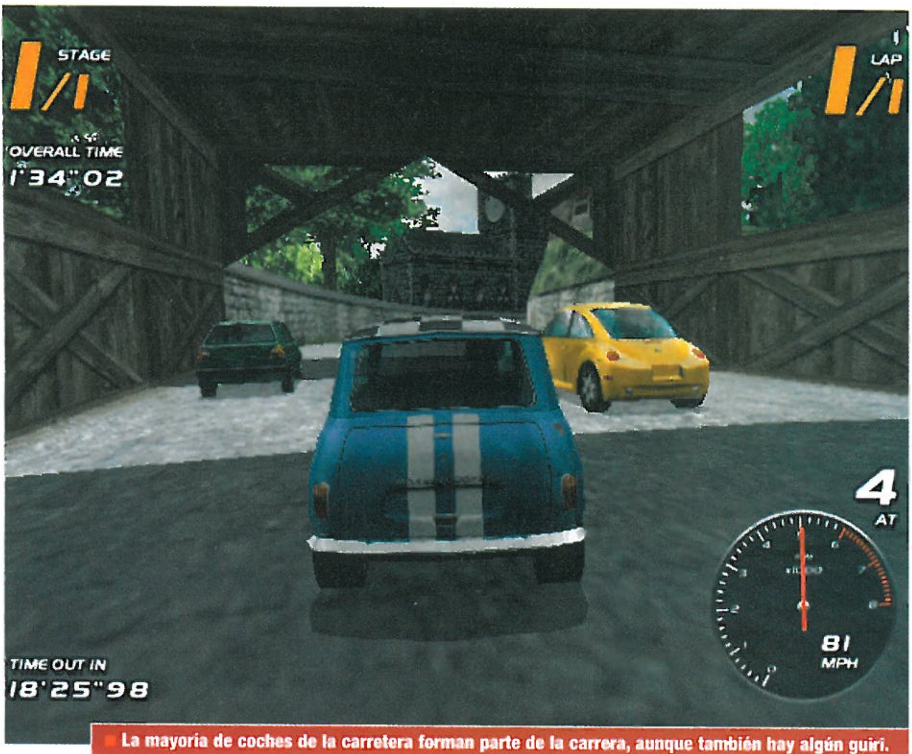




Ésta es quizá la alineación más elegante jamás vista en una carrera.



Todos los oponentes gozan de una IA agresiva, así que prepárate para recibir jarabe de palo.




La mayoría de coches de la carretera forman parte de la carrera, aunque también hay algún guiri.

CONTRA LA PARED

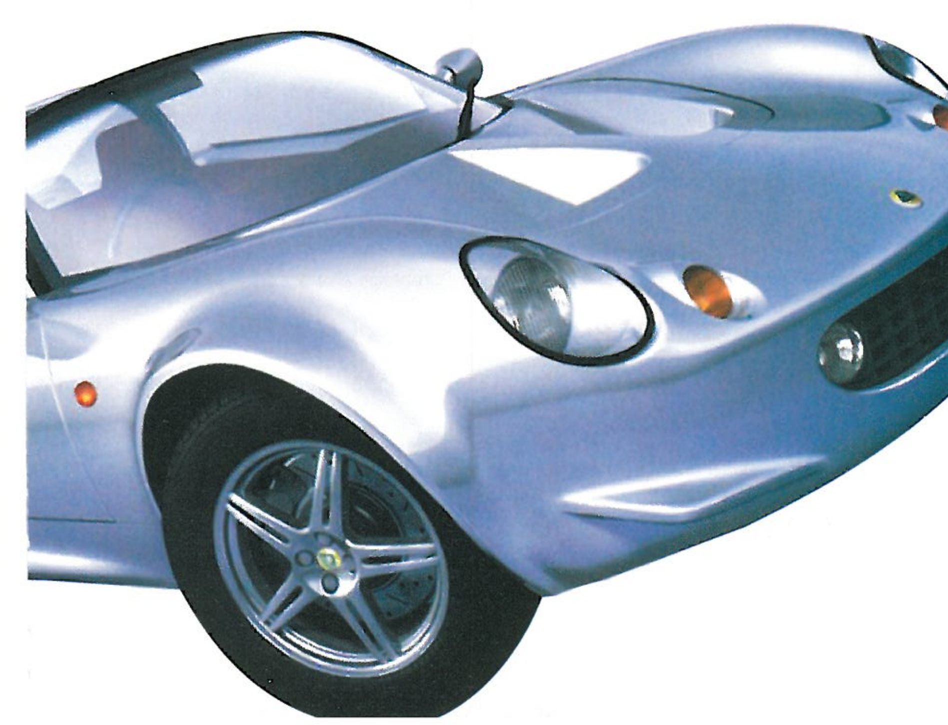
Vanishing Point está repleto de minijuegos inútiles pero geniales...



Votamos para que incluyan esta prueba en el examen de conducir.

> El modo Stunt Driver ha sido especialmente creado para demostrar el poder de los controles de *Vanishing Point*. En esencia, es bastante similar a las pruebas de conducción de *Gran Turismo* ("Pero mucho más divertido," insiste Neil Casini. "Es un arcade de los pies a la cabeza. Y todo es real hasta la saciedad"), con un montonazo de retos para que te entretengas.

Hay algunas pruebas raras pero entretenidas, incluyendo saltos mortales, carreras sobre barriles, slaloms, relevos e, incluso, un juego de reventar globos. Completar cada una con mayor o menor puntuación conlleva acceder o no a desafíos más difíciles. Realízalos todos y desbloquearás un coche secreto. El modo Stunt Driver es un extra, pero igual que ocurría en *Crazy Taxi* con el modo Box, es casi un juego por sí solo. ■



hay delante y detrás de ti."

Innovador, aunque las carreras son difíciles en extremo. Resulta que todos los demás coches son controlados por el juego y no se dedican simplemente a correr siguiendo la pista. Por esta razón, Casini nos garantiza que nunca vamos a jugar dos veces con el mismo juego. "Cada coche ha sido diseñado en completas 3D, así que puedes chocar y llevarte por delante a cualquier coche de la pista," se ríe con malicia. "Igual que ocurriría en la vida real si giraras las esquinas a toda leche, podrías encontrarte cualquier cosa." Todo queda sometido a las leyes del azar. Nunca estás seguro de qué van a hacer los vehículos o hacia dónde se dirigen. En cada partida, lo que cuenta es la habilidad del conductor."

Buen trabajo, pero no se ►

¿QUÉ SIGNIFICA 'VANISHING POINT'?

"Vanishing point" significa "punto de fuga". Técnicamente, es aquello de lo que nos hablaba el profe de dibujo técnico, lo que nos mandaba dibujar cuando estábamos estudiando vida y milagros de la perspectiva. Desde entonces, la palabra ha adquirido un valor especial, tiene un encanto irracional en el mundo de las pelis y la música anglófonas. Si no te suena el título, deja que te presentemos a "Vanishing Point" la película y el disco.

Vanishing Point – la película


Una road-movie de culto.

Es una "road movie" de culto. Un ex-corredor de carreras y ex-poli conduce un Dodge Challenger desde Colorado, rumbo a California, perseguido por la policía y un oscuro pasado. Algunos dicen que se trata de un clásico rompedor, otros creen que es indigerible. Palabra de honor: los coches son alucinantes.

Vanishing Point – el disco



Música electrónica de culto.

En este álbum de culto de Primal Scream, un ex-imitador de Mick Jagger, Bobby Gillespie, dirige a un grupillo de indies que se atreven con el jazz mezclado con un anticipo hip hop o con el ruidoso beat. Algunos críticos defienden que se trata de un clásico que rompe con todo, otros creen que... bla, bla, bla.



Los controles son demasiado resbaladizos, algo que se debe depurar.


"¡Al carajo con la carrera! ¡Al cámping!"


Hay 32 coches diferentes. ¡Y 60 aviones!


El circuito inglés está bien ambientado.



"Acelera, que llega el punto de control."

> "Clockwork colgará retos en la red que podrás descargar"

vayan todavía, aún hay más.

Tres miembros del equipo de Clockwork son expertos en la dinámica de los vehículos, y se han currado el proyecto muy seriamente estos últimos dos años. Estos chicos se han esforzado al máximo para asegurarse de que los coches de *Vanishing Point* se mueven de la forma más realista posible.

No obstante, cuando tuvimos el mando de control en nuestras manos, nos dimos cuenta de que los coches a veces parece que floten, como si pasaran rasando por la pista. Pero Casini nos comentó que todavía están puliendo el juego y poniendo las cosas en su sitio, tienen que hacer montones de pruebas aún. Está clarísimo que el juego tiene potencial y se maneja muy bien, así que démosle nuestro voto de confianza. De momento, los controles de *Vanishing Point* nos recuerdan algo a los de *San Francisco Rush*, y no tienen mucho que ver con *Gran Turismo*, al menos hasta ahora. Las ruedas son muy ligeras y las reacciones algo lentas.

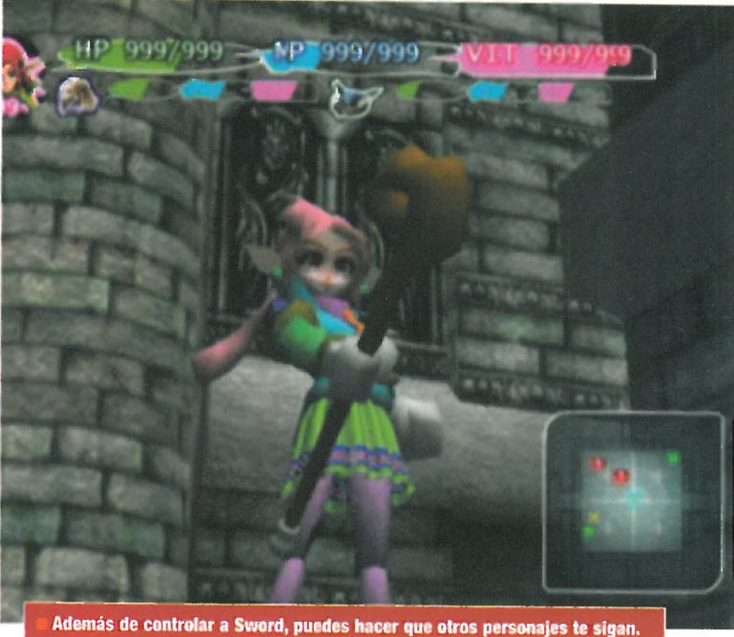
Hay 32 coches disponibles, desde un sexy Elise de Lotus, hasta una rústica Volkswagen Camper. Desgraciadamente, no aparecen coches japoneses porque a sus fabricantes no les gusta ver a sus creaciones teniendo accidentes, ni siquiera virtualmente. Con los coches americanos "no tuvimos ningún problema, y a la mayoría de la gente le encantó que terminaran convertidos en chatarra," afirma Casini.

Vanishing Point debe su nombre a la fama que consiguió su homónimo residente de la PlayStation. Ahora ha llegado a la Dreamcast, y se ha hecho un esfuerzo extra para que el juego saque el máximo rendimiento a la consola, con detalles gráficos añadidos y nuevos mapas de texturas. El número de frames por segundo se ha ampliado a 60 y todo funciona muy bien. Casini se enorgullece de ello: "La Dreamcast puede con todo lo que le echen..." Está claro, Casini es un gran fan de la Dreamcast, y ya está pensando en hacer una secuela de *Vanishing Point*.

El módem de Dreamcast también participa: *Vanishing Point* tiene una variante online en el modo Tournament que saca partido de la estructura poco convencional del juego, y el tiempo y velocidad de cada vuelta se acelera locamente. Además, Clockwork ha pensado en colgar en Internet desafíos que podrás bajar desde su página web. Luego, usando el coche y la pista que hayas elegido, tomarás parte en un juego para varios jugadores masivo, con participantes de todo el mundo. Los mejores tiempos, completados con coches que podrás bajar de Internet, serán colgados en la página de Clockwork.

Además de la opción online, *Vanishing Point* incluirá otros modos como la liga para ocho jugadores (en el que cada jugador tiene su propia pista y gana puntos al jugar en "otras" pistas), el modo para dos jugadores, la posibilidad de poner el coche a punto y las pistas de acrobacias (lee Contra la pared). Olvídate de su pasado en la PlayStation: cuando los controles hayan sido retocados, *Vanishing Point* tendrá todos los ingredientes necesarios para ser una dulce alternativa a *F355* y del *MSR*. Fans del motor, se abre la veda.

Los personajes tienen un deje manga muy característico.



Además de controlar a Sword, puedes hacer que otros personajes te sigan.

Time Stalkers

Asume el rol de héroe una vez más y móntate tu propio ejército de salvación.



Ese pasillo es demasiado estrecho para los dos.

EN DOS PALABRAS



> *Time Stalkers* es una nueva propuesta de Sega para el mundo de los RPG en Dreamcast. Como en todos estos juegos ocurre, tendrás que luchar, recorrer mundos inverosímiles y hablar con todo el que te encuentres.

DETALLES

Editor:	Sega
Desarrollador:	Climax Entertainment
Origen:	Japón
Jugadores:	Uno a dos
A la venta:	Noviembre

Los desarrolladores japoneses tienen un estilo muy peculiar y atractivo a la hora de crear juegos que hace que, en muchos casos, se tomen como referente. De esta forma, cuando hablamos de *beat 'em ups*, tenemos que recurrir a juegos como *Street Fighter* o *Tekken*. Algo similar pasa con los juegos de rol, entre los que se hallan títulos tan galardonados como *Legend of Zelda* o *Final Fantasy*.

"Puedes persuadir al enemigo para que se una ti"



El diseño de las mazmorras es una de las mejores bazas del juego.

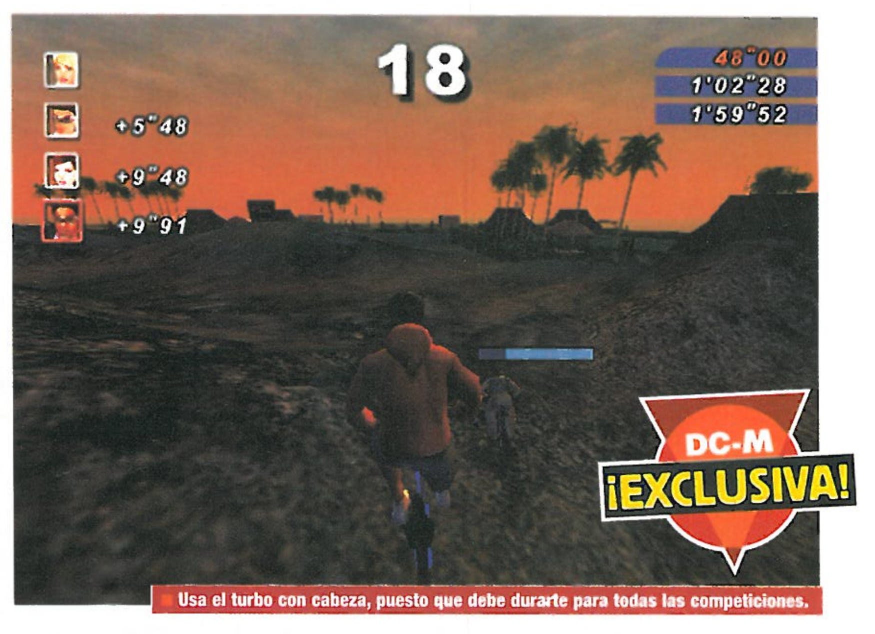
Time Stalkers es una nueva propuesta al género. Como en la mayoría de estos juegos, la historia comienza cuando un chico normal, Sword, se embarca en una aventura épica sin comerlo ni beberlo. Aquí, el detonante de todo es un libro mágico. Esta vez, sin embargo, los desarrolladores han hecho un esfuerzo para desmarcar este juego de otros RPG del estilo. El juego está estructurado en nueve mazmorras verticales divididas en diferentes niveles por los que has de ir ascendiendo hasta llegar al último y enfrentarte a un jefe final.

En tu camino te cruzarás con otros personajes, algunos de los cuales te ayudarán y otros que te atacarán. Durante el combate (basado en un sistema de menús), puedes decidir entre derrotar al enemigo o bien intentar persuadirlo para que se una a tu causa, creándote un equipo de personajes totalmente controlables por ti en los combates a partir de ese momento. Este ejército provisional, junto con los puntos de experiencia que vayas consiguiendo (y que harán mejorar a tus personajes), serán la clave para poder resolver la trama del juego.

De momento, su aspecto no está mal y tiene algunas sugerencias muy novedosas e interesantes. Sin embargo, hemos notado que el juego está un poco falto de diálogos y escenas animadas y que la cámara no comparte tu opinión acerca del mejor encuadre. Si quieres saber más detalles, no te pierdas nuestra review en el próximo número.



El snowboard ofrece una gran variedad de acrobacias.



Usa el turbo con cabeza, puesto que debe durarte para todas las competiciones.


Las repeticiones son lo mejor.



Sin duda, los efectos son brillantes...

EXTREME SPORTS

Vale, estos deportes son hiperbólicos. Pero bien nos hacen creer que Tom Cruise no usa dobles...

Puede parecer peligroso, pero planear sin motor es tan bucólico como correr desnudo por la selva.

Así que deportes extremos, ¿eh? Cualquiera de las actividades peligrosas que practican los pijos acostumbrados a hacer uso de la expresión "superguai de verdad" son las víctimas ideales. La superpoblación es algo terrible y si los seres humanos se empeñan en sacrificarse en honor a la estupidez, lo único que podemos decir es "que les vaya bien". ¡Venga Borja, salta del avión y activa el paracaídas en el último minuto! ¡Oh cielos, no se ha abierto y sus restos han quedado esparcidos en un radio de diez kilómetros! ¡Qué fuerte, tío!

Bueno, basta ya de cinismo. La verdad es que alguno de estos deportes denominados "extremos" logran hacerte pasar un buen rato, sólo tenemos que darles una oportunidad. Por suerte, la gente con más sentido común que la ropa de Ágata Ruiz de la Prada puede intentar practicar estas actividades sin arriesgar sus vidas o miembros gracias al último juego deportivo del universo Sega.

EN DOS PALABRAS



> **Sega lleva los deportes al extremo con un pentatlón lleno de actividades radicales que elevarán tu adrenalina.** Las transiciones entre acontecimientos, la velocidad de las carreras, las acrobacias y el sonido hacen de *Extreme Sports* una pieza interesante.

DETALLES

Editor:	Sega
Desarrollador:	Innerloop
Origen:	Noruega
Jugadores:	Uno o dos
A la venta:	Octubre

Extreme Sports se desarrolla en tres áreas de lo más inhóspitas del mundo: las laderas del Himalaya, la zona volcánica de Maui y el paisaje helado de Stryn, en Noruega. Por el momento, hay cinco deportes extremos en el juego, aunque puede que se añadan más a la versión definitiva. El snowboard conserva el estilo de *Cool Boarders*: bajas a toda pastilla por una montaña y tienes a tu disposición una gran variedad de piruetas para demostrar de qué pasta estás hecho. También

Las pistas han sido diseñadas para adaptarse a las competiciones y a cada tipo de vehículo.

Un ejemplo de las transiciones en el juego: haz puenting, agarra la pértiga y monta en la moto.



"Que venga mi mamáááááá!"



¿A que nunca has visto un bosque noruego?

"Extreme Sports se desarrolla en tres áreas inhóspitas del mundo"

hay ATV (vehículos todo terreno o motos de nieve) que compiten en carreras por las montañas rocosas, llenas de largas rampas y mucho viento. Las carreras en bicicletas de montaña ofrecen más de lo mismo, sólo que añadiéndole la emoción propia del mundo del ciclismo. El vuelo sin motor proporciona una experiencia algo más serena. Súbete al planeador y pilótalo, intentando golpear unos grandes globos azules y evitando los rojos, que reducen tu velocidad.
Finalmente, puedes practicar el puenting, modalidad que actúa como un enlace entre secciones, puesto que saltas desde una amplia estructura y, tras agarrarte a una pértiga, acabas aterrizando en el suelo para practicar el próximo deporte.

Ésta es la novedad más excitante e ingeniosa de *Extreme Sports*. En lugar de presentar cada uno de los acontecimientos de un modo aislado, el juego adquiere un formato de pentatlón combinando hasta cinco deportes que se realizan en cadena. Por ejemplo, puede que empieces en una competición de snowboard y, acto seguido, tengas las piernas (pulsando A todo avanza más deprisa) sobre tu tabla y las manos en los esquíes. Cuando llegas al final de la carrera, puedes saltar hasta el suelo, montar en la bici de montaña y salir echando chispas hasta que llegues a la línea de meta dejando fuera de juego a los otros compañeros. ¡Buf!

En realidad, los cinco desafíos por separado no son nada del otro mundo, pero con estas transiciones entre las pruebas tan exquisitas, *Extreme Sports* se convierte en un juego de lo más emocionante. Ésta es una buena propuesta para engrosar tu biblioteca de juegos de deportes de Sega. La acción está servida. ■

¡PÍLLAME!

Extreme Sports tiene un endiablado modo para dos jugadores a pantalla partida. Por desgracia, sólo estáis ahí tú y un amigo, sin ningún rival de la CPU que le dé caña a la cosa. Pero la verdad es que no lo vas a echar en falta, puesto que tus esfuerzos se centrarán en hacerle la vida imposible a tu compañero.
Estos locos desarrolladores se las han ingeniado para incluir la posibilidad de empujar a los contrincantes en el juego, lo que significa que, en lugar de intentar cruzar la línea de meta el primero, te dedicarás a acercarte cautelosamente a cualquier rival humano para hacerle volar por la pista. ¡Pasamos a la montaña! Esto va a doler... ■



Esto nos recuerda a una escena de James Bond. ¡Bonito helicóptero!



Es el momento ideal para usar el turbo y atrapar al líder.



Pulsa A para acelerar la acción y adelantar a tu contrincante.

SPACE CHANNEL 5



Esta chica tiene un buen par de piernas y sabe cómo usarlas.

EN DOS PALABRAS



> Salva al mundo y libera a rehenes con un método bien peculiar: hacer que unos alienígenas se mueran de agotamiento bailando. Copia sus movimientos golpeando los mandos al ritmo y conseguirás subir la audiencia de tu show televisivo, Space Channel 5.

DETALLES

Editor:	Sega
Desarrollador:	Sega
Origen:	Japón
Jugadores:	Uno
A la venta:	Octubre

Has sintonizado con el canal más estimulante del sistema solar. ¡Ni se te ocurra mover el dial!

Los juegos de baile nunca han tenido demasiado éxito. Los usuarios no acostumbran a morirse de impaciencia ante un juego cuya acción está basada en el ritmo. Está claro que ansían mucho más encontrarse con los adversarios de *Soul Calibur*, o luchar arriesgándose hasta la muerte en *Quake III Arena*. Casi siempre ocurre así. Pero, tal como te adelantamos en la preview de nuestro número 8, *Space Channel 5* no es un juego de baile normal y corriente. No, *Space Channel 5* es sexy. En realidad, es más sexy que Chayanne. Por más que te resistas te va a hacer vibrar.

El juego tiene una magnífica intro en la que unos alienígenas, llamados morolianos, se encuentran invadiendo un puerto espacial. Éstos hipnotizan a los turistas y les obligan a bailar contra su voluntad. Sí, es tan diabólico e imparable como parece. Suerte que enseguida aparece la astuta reportera Ulala, miembro de la escuela de chafarderos que resulta ser Space Channel 5, a la búsqueda de su primera historia. Ulala es una chica sensual, una tiorra de labios de rubí con los pies en el suelo, el pelo color rosa y la ropa de polivinilo naranja. Al llegar al puerto espacial, mantiene a sus telespectadores informados gracias a unos boletines regulares de noticias en directo y gracias a tu ayuda como jugador.

Tu trabajo es agotar a los morolianos para liberar a los rehenes. Estos últimos van a unirse a tu pandilla cuando los liberes. Este baile matador no consiste en el típico baile de salón. Es una mezcla genial de jazz, funk y "baila como puedas". Una vez te metes en el juego, aprender a mover el esqueleto es cosa de segundos, puesto que los controles son increíblemente sencillos. Los bailarines morolianos tienen cuatro controles: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda y también se las arreglan para entrar en escena en algunas ocasiones armados con pistolas láser. Cuando te los encuentras por primera vez, bailan una danza rutinaria al compás de la música. Ésta empieza de un modo sencillo, pero se vuelve más complicada a medida que el juego avanza. Cada rutina normalmente dura uno o dos compases y debe ser memorizada, ya que tendrás que reproducirla exactamente para derrotar a los alienígenas y liberar a los prisioneros. El único elemento adicional que debes recordar es que a los alienígenas se les dispara pulsando A y a los rehenes pulsando B. Al principio, vas a pasar como un rayo por gran parte de los cinco primeros escenarios del juego, confiando en salir victorioso de la empresa,



Te vas a enamorar perdidamente de Ulala después de verla bailar.



Los movimientos de baile se van complicando.

Dispara a los aliens pulsando A.



Las coreografías tan elegantes se basan en el jazz, el funk y el estilo libre.

"Ulala es una chica sensual con el pelo rosa y la ropa de polivinilo"

View Rating

Bailemos el Bimbó, el Bimbó, que está causando sensación...

EL MEJOR BAILARÍN

La belleza de *Space Channel 5* radica en su sencillez. Incluso el jugador más inexperto podrá contonearse como una diva al cabo de pocos segundos, como muestra nuestra guía:


1) Ulala espía a los morolianos. ¡Oh, no! ¡Tienen al capitán! ¡Vamos, tenemos trabajo!


2) Los diminutos aliens bailan algo parecido al claqué para frustrar el rescate de Ulala.


3) La Reina de la Pista no va a ser eclipsada por unos imitadores de los Teletubbies.


4) No hay quien se resista a Ulala. Los exhaustos morolianos liberan al capitán.



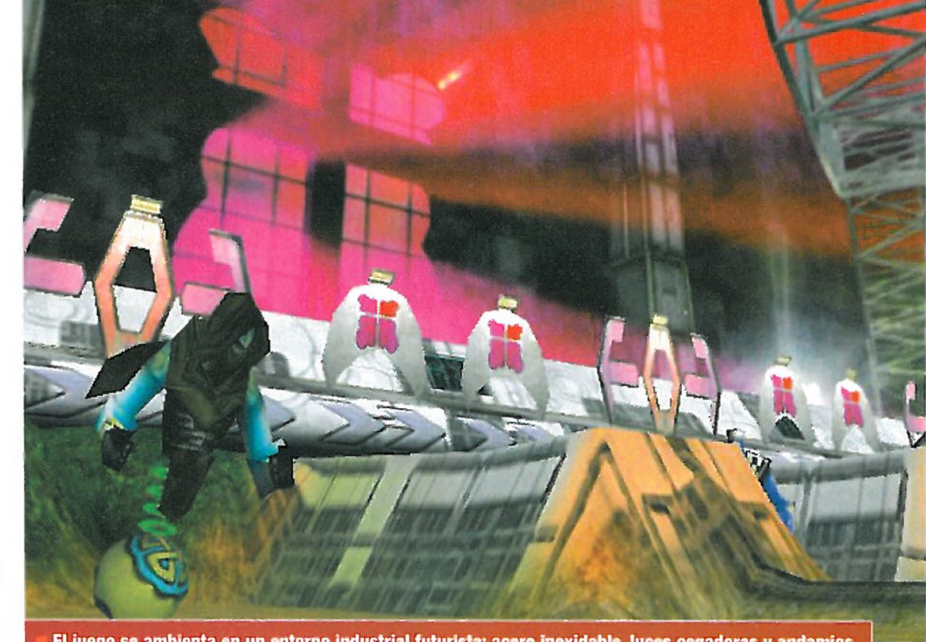
Corre, pero no te escaparás de la patrulla moderna.

pero debes tener en cuenta que un movimiento equivocado en cualquiera de las secuencias puede poner en peligro tu salud. Ocho errores y estarás fuera de juego. Y esto no es todo, la música va muy acelerada y te obliga a hacerlo todo cada vez más rápido. Antes de que te des cuenta, la audiencia habrá caído en picado, el programa se habrá suspendido y estarás en el paro.

El hecho de ser un espectáculo tan simple y limitado es, precisamente, lo que hace tan adictivo a *Space Channel 5*. Tus dos armas serán la memoria y los buenos reflejos y los dos van a ser puestos a prueba al máximo, especialmente cuando los morolianos se valgan de trucos como inesperadas sintonías a medio tiempo o coreografías bailadas al revés. Con una banda sonora digna de "Austin Powers" y una animación muy currada, *Space Channel 5* puede convertirse en algo rompedor. Para bailar esto es una... ¡bomba! ■


Ocho malos compases y... ¡adiós!


Cada entorno está repleto de rampas y fosos que dificultan el avance.


El juego se ambienta en un entorno industrial futurista: acero inoxidable, luces cegadoras y andamios.



MoHo

Los presos del futuro sacrifican sus piernas en este intrigante simulador deportivo de Lost Toys, los disidentes de Bullfrog.

EN DOS PALABRAS



> Simulador deportivo de ciencia ficción influenciado por clásicos del cine como "Running Man" y "Rollerball". Eres un prisionero en una cárcel de alta seguridad, y tu única vía de escape pasa por vencer en una serie de desafíos de gladiadores.

DETALLES

Editor:	Take 2
Desarrollador:	Lost Toys
Origen:	Inglaterra
Jugadores:	Uno
A la venta:	Sin fecha


"¡No me toques la pelota!"


Un gladiador emula a Tony Hawk.

A principios de la década de los 90, la empresa de desarrollo británica Bullfrog era el rey Midas de los videojuegos. Títulos innovadores de excelente factura como *Populous, Powermonger* y *Syndicate* se erigieron en pioneros de dos géneros nuevos, los simuladores de dioses y los juegos de estrategia a tiempo real; parecía que todo lo que Bullfrog tocaba se convertía en oro de inmediato.

Sin embargo, con el paso del tiempo, los ingleses pecaron de rendirse excesivo tributo a sí mismos, y se limitaron a lanzar, uno tras otro, juegos de estrategia a tiempo real. En 1999, un reducido reducto de diseñadores en el seno de Bullfrog decidió tomar cartas en el asunto y se escindió de la empresa madre para formar Lost Toys, una pequeña compañía con intereses propios. Su misión no era otra que la de crear el tipo de juegos originales y efectivos que hicieron famosa a su anterior compañía. *MoHo* es el primer fruto de la cosecha inaugural de Lost Toys: os invitamos a profundizar en el que será el primer juego deportivo de personajes sin piernas para Dreamcast.

En primer lugar, conviene aclarar por qué los héroes de *MoHo* carecen de extremidades inferiores. Según la intro, a los habitantes del futuro les chifla contemplar cómo los criminales convictos se sacan los higadillos unos a otros en una serie de violentísimos acontecimientos deportivos. El campeón absoluto tiene la oportunidad de volver a casa, pero a cambio debe permitir que le amputen las piernas y se las sustituyan por una enorme bola metálica para competir en semejantes juegos. Sin embargo, no es tan terrible como parece, ya que esta maravilla esférica te permite rodar más rápido que una gacela con patines en

> "Más veloz que una gacela con patines"

"¡Puedo volar! ¡Puedo volar!" Los efectos de luz te llevan en volandas.



En MoHo deberás esquivar tanto a los rivales como a los obstáculos del entorno.





Observa cómo se ondula.



El agua puede oxidar tu bola.

línea. Además, te ahorrarás una pasta en pantalones que no te quiero ni contar.

Semejante puesta en antecedentes poca influencia tiene en el desarrollo del juego. Lo que importa de verdad es que debes afrontar una serie de desafíos dignos de un gladiador (en la versión para PSX hay nueve prisiones, cada una de las cuales se divide entre 4 y 10 arenas). El porqué de los seres mitad hombre mitad bola es sencillo: Lost Toys ha desarrollado unos excelentes métodos de programación que explotan al máximo el movimiento rodante. Como si de un coche de lujo se tratara, la gracia de *MoHo* gira en torno a su motor. Pero no pases todavía la página. La mecánica del juego es la mar de interesante. Para ser sinceros, las escenas estáticas no son el punto fuerte de este título. Pero cuando la cosa empieza a moverse, queda patente que tras la acción hay un intenso y creativo trabajo de programación.

El paisaje por el que se desplazan tus ciborgs es lo que Lost Toys denomina "Entorno Geomórfico". Para los entendidos, diremos que es "completamente deformable de un modo orgánico semilíquido". ¿Lo *cualo*? Hablando en cristiano, lo que quiere decir es que, en ocasiones, el terreno parece que se bambolee, como si algo muy potente sacudiera la tierra (la detonación de una bomba, por ejemplo), y las ondas resultantes de expandieran por el entorno provocando toda clase de ondulaciones en el terreno. Este proceso afecta a los movimientos de tu personaje y en algunos niveles incluso deberás "surfear" sobre la superficie ondulante si quieres avanzar. Su aspecto es increíble, y su aplicación en el juego es tan sutil que al ▸

A CUATRO BANDAS

La única versión completa de *MoHo* es la de PlayStation y, como es de suponer, la de Dreamcast será mucho mejor. Esperamos fervientemente que contenga un modo para cuatro jugadores. El modo para dos jugadores de la PlayStation no está nada mal, pero nos encantaría disputar enfervorizados duelos a cuatro bandas. Por desgracia, el desarrollo del *MoHo* para Dreamcast todavía está en pañales, por lo que no podemos asegurar la existencia del modo para cuatro jugadores. También está por confirmar la incorporación de opciones para jugar en red, pero mucho nos extrañaría que no se tuvieran en cuenta. Crucemos los dedos. ■



Me temo que será mejor no tocar esos rayos láser.



¿Alguna vez has soñado con alcanzar las estrellas?

"En algunos niveles debes 'surfear' sobre la superficie ondulante"



"¡Cielos! El parque se está hundiendo."



"¡Oooh! ¡Aaargh! ¡Buuuf! ¡Uups!" etc.



Lucecitas de colores a mogollón.

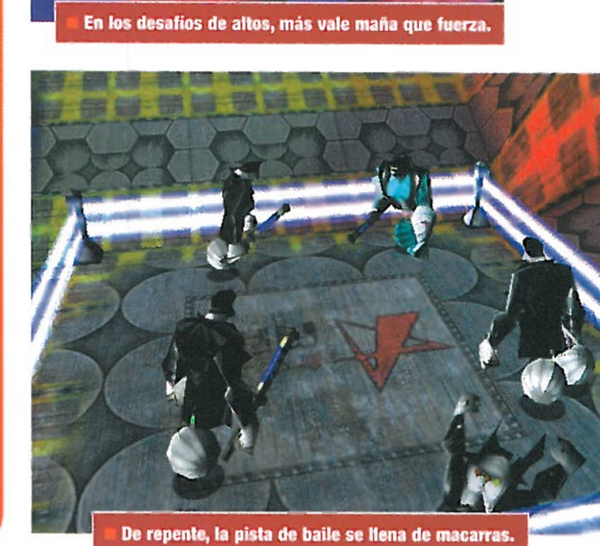
LA MONTAÑA MÁGICA

Si completas uno de los niveles de *MoHo* en tiempo récord conseguirás una medalla de oro. Cuando tengas varias podrás acceder a alguno de los diversos niveles de bonificación ambientados en la prisión extra de Leisure Mountain. Entre estas entretenidas diversiones se incluyen algunas rarezas como el golf MoHo, en el que debes utilizar impresionantes ondas de choque para lanzar la bola en la dirección adecuada.



"Caddy, tráeme el palo del 3, que esta montaña no va a poder conmigo."

En los desafíos de altos, más vale maña que fuerza.



De repente, la pista de baile se llena de macarras.

"Powerball es el nivel más influenciado por las luchas de gladiadores"



cabo de un rato parece que fuera lo más normal del mundo, y no una novedad nunca vista hasta la fecha.

Otro factor no tan llamativo pero igualmente impresionante de la programación es el motor cinemático. Se trata del encargado de discernir cómo va a reaccionar tu personaje ante otro rivales y ante el entorno. Estos gladiadores futuristas se deslizan por los escenarios como lo harían de existir en el mundo real, y si eres lo bastante listo, puedes sacar provecho del entorno. Por ejemplo, si adquieres un poco de velocidad puedes derribar a los contrincantes con un puñetazo certero, o bien apurar en las curvas para alcanzar velocidades de vértigo. Además, los niveles están repletos de todo tipo de construcciones con las que puedes experimentar como, por ejemplo, *half-pipes* en las que podrás emular las mejores piruetas de *Tony Hawk's*.

Los eventos deportivos también son de lo más dispar, y en cada uno de ellos deberás dominar una disciplina diferente. El más sencillo es el denominado "Last Man Rolling", en el que debes derribar a todos tus rivales en un lapso de tiempo determinado. "Race" es una carrera en la que debes alzarte con la victoria a pesar de las tácticas sucias y deshonrosas que emplean los contrincantes. Puedes dedicarte a repartir tanto como los demás, pero si te obcecas en el juego sucio, puede que nunca llegues primero al banderín en cuestión.

"Run the Gaunlet" consiste en llegar a la salida a toda pastilla antes de que el crono marque cero. En estos niveles los obstáculos están a la orden del día, y encontrarás desde estanques letales, hasta lanzallamas, pasando por torretas láser. "Pursuit" es más de lo mismo, pero en este caso la superficie va hundiéndose en el agua paulatinamente. "Powerball" es el nivel con mayor influencia de los espectáculos de gladiadores; debes localizar las susodichas Powerballs y lanzarlas contra un gran poste vertical que hace las veces de portería. Lo malo es que hay una especie de "cancerberos" que harán lo imposible por evitar que anotes.

"Tag" consiste en recoger una serie de ítems y, por último, tenemos nuestro evento favorito: "King of the Hill". Para ganar, deberás primero ocupar la colina y, en última instancia, despeñar a los rivales de modo que deban volver a subir, cosa que no les hará mucha gracia.

De momento, todavía falta bastante para que *MoHo* esté acabado, pero seguro que aparecerá antes de que acabe el año. Hasta entonces, no dejes de leer tu revista preferida (la que tienes en tus manos, evidentemente), para mantenerte al tanto de todas las novedades. ■



Imagínate a Figo sin piernas jugando con estos señores.

"Los héroes de *MoHo* carecen de extremidades inferiores"



Elmer consigue un turbo así de espectacular.



El Coyote consigue, por primera vez en su vida, que algo le salga bien. Y sin la ayuda de Acme.

LOONEY TUNES SPACE RACE

Bugs Bunny y compañía se lanzan a una alocada carrera en los cohetes más divertidos del universo.

Poco a poco, todos esos personajes que llenaron tantas tardes de nuestra infancia van llegando a la Dreamcast. Primero fueron Spiderman y Lobezno en ese estupendo juego repleto de superhéroes que era *Marvel Vs Capcom*, y ahora le toca el turno a los descarados personajes de la Warner, que se enzarzan en una carrera espacial que causará furor. Sólo falta un juego de plataformas en el que un incansable Marco deba rescatar a la pizpireta Heidi de las garras de un enajenado Mazinger-Z para que el lote retro esté completo.

Si hablamos de estudios de animación, Disney cuenta con un puñado de personajes "encantadores" que a más de uno le resultan insufribles. Hanna Barbera puede vanagloriarse de contar entre sus filas con Tom y Jerry, Pedro Picapiedra y Scooby-Doo, pero nada puede compararse a la genialidad de los Looney Tunes, cuyo elenco de celebridades es más que notorio: Bugs Bunny, el Pato Lucas, el Coyote y un largo etcétera. En *Space Race* encontrarás a estos tres, además de Elmer Fudd, Yosemite Sam y el gato Silvestre (más dos personajes secretos), a los mandos de disparatados cohetes en un juego de carreras que sigue la estela del original *Mario Kart*.

Como puedes ver, se trata

EN DOS PALABRAS



> Las carreras cachondas pasan de los típicos karts a los más extraños cohetes de la mano de los impredecibles personajes de la Warner. Velocidades de vértigo y reforzadores a mansalva para el más prometedor clon de *Mario Kart* que ha dado la DC hasta la fecha.

DETALLES

Editor:	Infogrames
Desarrollador:	Melbourne House
Origen:	Australia
Jugadores:	Uno a cuatro
A la venta:	Octubre

"Tus personajes favoritos compiten entre ellos al más puro estilo Looney Tunes"

CORTESÍA DE ACME



El irascible Pato Lucas al ataque con la pistola de rayos.



Una nube tormentosa chamusca a uno de los personajes.

Los reforzadores son imprescindibles en cualquier juego de carreras de karts que se precie, pero las armas guasonas de *Space Race* merecen una mención especial. Los ítems, que se ocultan en las cajas Acme que hay esparcidas por doquier, encajan a la perfección en el absurdo universo de los Looney Tunes, y no podrás evitar una mueca cada vez que veas sus efectos, aunque seas tú la víctima del ataque.

Puedes lanzar una nube tormentosa contra un rival para que lo parta un rayo, los guantes de boxeo se disparan contra la cara de los contrarios, del cielo llueven pianos y yunques, y las pistolas de rayos disparan su divertida carga alienígena. Sin embargo, nuestra arma preferida es el legendario agujero negro móvil, que puedes colocar en medio del circuito para que se trague al primero que pase por allí.



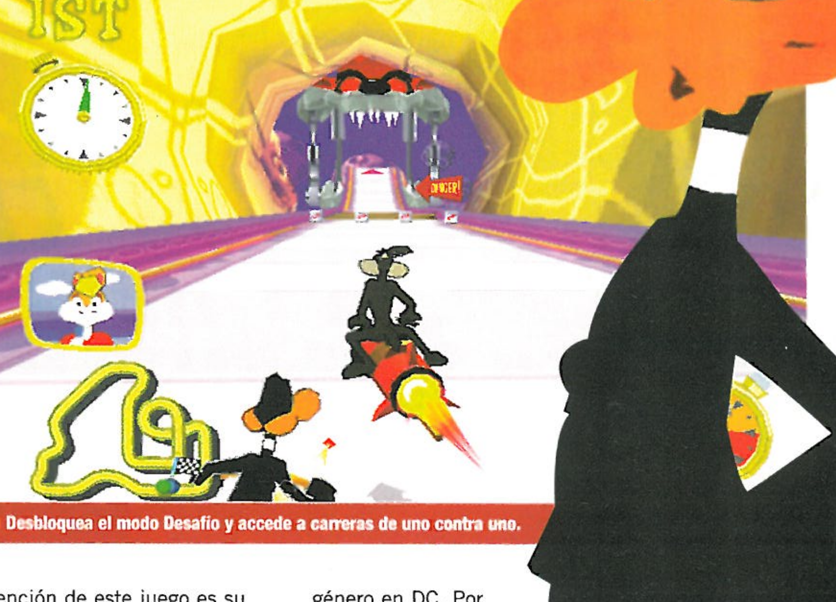
Los objetos que caen del cielo son aplastadores fantásticos.



Cuidado con la gravedad al girar en el espacio exterior.



Cada cohete es diferente. La turbo-zanahoria de Bugs es el más veloz.



Desbloquea el modo Desafío y accede a carreras de uno contra uno.

de un nuevo y frenético título de carreras de karts, pero esta vez los minúsculos vehículos han sido sustituidos por cohetes que vuelan a ras de suelo. Tus personajes favoritos deben competir en doce circuitos repartidos por siete mundos galácticos, al tiempo que intentan quitarse del medio unos a otros al más puro estilo Looney Tunes. Tanto el manejo como la velocidad gráfica son de primera, pero para llegar el primero a la meta necesitarás algo más que pericia al volante, ya que la sabia utilización de los reforzadores juega un papel esencial (no te pierdas el apartado Cortesía de Acme).

Aparte de los circuitos básicos, puedes acceder a 16 Eventos Acme (si utilizas los premios que recibes cuando ganas las carreras). Se trata de una serie de desafíos de lo más variado, entre los que se incluyen "Duck!", en el que debes esquivar una lluvia constante de pianos, yunques y cajas de caudales, y "Vanishing Slowpoke", una carrera en la que el que llega último en cada vuelta, queda eliminado.

Además, en la versión definitiva se incluirá un modo para cuatro jugadores cuyo afán competitivo alcanzará cotas inimaginables.

Aparte de la excelente calidad de la jugabilidad de *Space Race* y de su generosa oferta de opciones, lo que más llama la atención de este juego es su presentación, que induce a la nostalgia. Como era de esperar, los gráficos y la animación son inmaculados, y el palabrerío de los personajes (¿recuerdas el "¿Qué hay de nuevo, viejo?", de Bugs?) es igual que el de los dibujos. Es más, el encanto del universo de los Looney Tunes está tan conseguido que ejercerá una atracción irresistible sobre todos aquellos que tengan menos de 79 años y medio.

El mes pasado analizamos *South Park Rally* (5/10) y *Wacky Races* (7/10), por lo que el nuevo juego de Infogrames tendrá que demostrar algo más que estos títulos para destacar entre la variada oferta que hay de este género en DC. Por nuestra parte, creemos que *Space Race* se encaramará a lo más alto de la clasificación con una rapidez digna del Correcaminos, ya que, por lo que hemos podido comprobar hasta ahora, parece que nos encontramos ante el mejor clon de *Mario Kart* que se ha creado para Dreamcast. Así pues, y hasta el análisis del mes que viene, no nos queda más que decir "Esto es to-, esto es to-, esto es todo amigos".



Chun Li, Ryu y Ken son los únicos personajes supervivientes de *Street Fighter II*.


Parece como si le fuera a arrancar la cabeza de un mordisco. De hecho, eso es exactamente lo que va a pasar.



El último jefe, Gill, es un mutante más duro que el acero que tiene la fea costumbre de ganar todos los asaltos.

STREET FIGHTER III 3RD STRIKE



Twelve no siente ningún tipo de piedad y no parará hasta verte muerto.

Sin guantes y con los nudillos al rojo vivo, el puño de acero de los juegos de lucha en 2D viene a por todas.

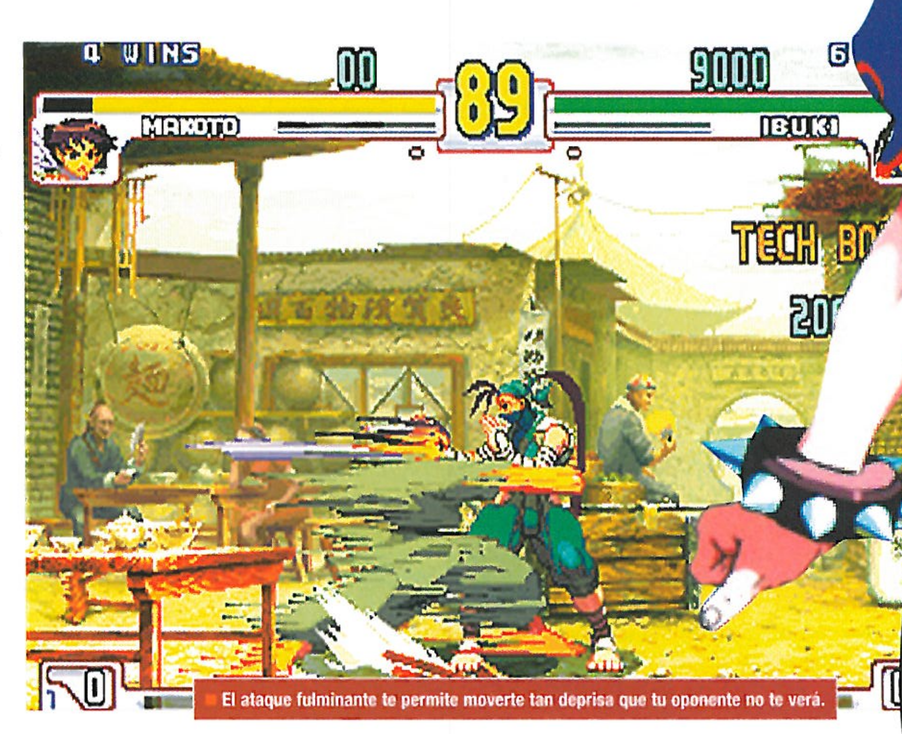
EN DOS PALABRAS

> Si jamás has oído hablar de *Street Fighter*, o bien has estado viviendo en la selva amazónica o bien has pasado quince años en coma. Sea como sea, ésta es la actividad más antigua del mundo. Tú y tu compañero os dais de piños hasta que uno perece. ¡Mola!

DETALLES

Editor:	Virgin Interactive
Desarrollador:	Capcom
Origen:	Japón
Jugadores:	Uno o dos
A la venta:	Invierno

Hay muchas cosas en la vida que no dejan lugar a dudas. Los autobuses salen tarde, volverás a perder las llaves de casa y jamás ganarás a la Primitiva. El mundo de los videojuegos tiene sus propias certezas. Los lanzamientos se aplazan, siempre hay algo defectuoso, y Capcom sacará a la venta un nuevo *Street Fighter* la semana que viene. O eso parece. No nos malinterpretes, es evidente que adoramos la joya de los juegos de lucha de Capcom. Simplemente nos preguntamos cómo demonios lo hacen para sacar tantas versiones.



El ataque fulminante te permite moverte tan deprisa que tu oponente no te verá.

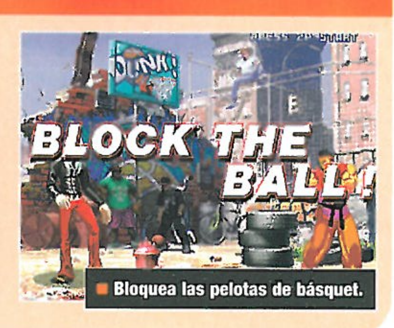
"El juego destaca por sus gráficos y los movimientos"

¡VANDALISMO GRATUITO!

Prueba fácil: machaca el coche tan rápido como puedas.

Y cómo nos gusta. Hacía tanto tiempo desde que *Street Fighter II* agració a las consolas de 16 bits con las pantallas bonus, que nos habíamos olvidado de ellas hasta que volvieron a aparecer hace poco en *Street Fighter III: 3rd Strike* y *SF: Double Impact*. ¡Viva el baúl de los recuerdos!

Había tres tipos diferentes de round. Uno consistía en destrozar barriles, otro en pegar patadas a barriles en llamas, y en el mejor de todos, debías destruir el coche nuevo de algún pobre pardillo utilizando pies y manos. Aparte de los pinitos de *Alpha*, han hecho falta 8 años para que llegase una secuela decente, pero ahora que está aquí, podremos revivir aquellos maravillosos momentos destrozando coches en triunfante technicolor.



Bloquea las pelotas de básquet.



¡Chúpate esa! Necesitas un corte de pelo, tío. Te tapa toda la cara.

Los ataques especiales son una pasada.

> "Lo de siempre, con algunas novedades"

Puesto que ni *Street Fighter Alpha 3* ni *Street Fighter: Double Impact* han salido a la venta (todavía les falta el dispositivo online), algunos de vosotros jamás han experimentado sus brutales encantos en la Dreamcast. Para compensar vuestro desconocimiento, os diremos que a *Double Impact* le otorgaríamos un alentador 8 sobre 10. Pues bien, *SFIII: 3rd Strike* es el tercer párrafo del tercer capítulo de la serie de lucha que ha sobrevivido a la avalancha de entusiasmo causada por los *beat 'em up* en 3D. ¿Y qué mejor sitio para un probable canto del cisne que la DC? La joya de Sega es la reina de las consolas en todo lo que respecta a las 2D, y ahí llega *Street Fighter III: 3rd Strike*, que destaca por sus gráficos y por los movimientos. La velocidad de imágenes por segundo sigue siendo alta y los escenarios, aunque no tan buenos como los de *Double Impact*, siguen ambientando bien dos o tres asaltos llenos de puños y sudor.

El sistema de juego sigue siendo el mismo, con un par dé sorpresas. Para empezar, en el modo Arcade puedes elegir al siguiente oponente de entre dos posibles, y eso significa que puedes adaptar tu estilo de lucha a los rivales que escoges. Esto permite un cierto margen de estrategia, como evitar a los enemigos que te resultan particularmente problemáticos.

La otra novedad es una opción llamada Control de Sistema, y sirve para adaptar las diferentes opciones de protección al tiempo necesario para tus reflejos. Mientras que no cabe duda que los entusiastas de *Street Fighter* pasarán horas ajustándolos, la mayoría de los jugadores preferirá escoger a sus adversarios y pasar directamente a la acción.

Algo de lo que *SFIII 3rd Strike* puede presumir es el del número de personajes. Puedes elegir entre 19 diferentes, que incluyen a algunos extranjeros muy interesantes, como un francés con el pelo largo y chupado hasta los huesos que se llama Remy, o Twelve, una entidad extraña que cambia de forma y que guarda un llamativo parecido con un Terminator T1000.

Parece que *SFIII 3rd Strike* seguirá llevando bien alto el ilustre estandarte de la serie. Como es habitual, seguramente no convertirá a los novatos a la causa, pero ¿a quién le importa? Este autobús lleva rumbo directo a la ciudad del *gore* y no acepta pasajeros por el camino. ■



Los barrios han sido cuidadosamente diseñados para divertirse de lo lindo.



Si la policía te atrapa, te intentarán derribar para darte una buena paliza.

JET SET RADIO

El sueño de tu abuela se ha hecho realidad: patines y graffitis en el mismo juego. ¡Qué dirá la gente!

EN DOS PALABRAS



> Haz de todo: patina, pinta graffitis, realiza acrobacias y escapa a toda velocidad. No hay un juego más cañero. Añádele un sonido y unos efectos visuales que quitan el habla y tendrás uno de los mejores juegos jamás creados. ■

DETALLES

Editor:	Sega
Desarrollador:	Sega
Origen:	Japón
Jugadores:	Uno
A la venta:	Noviembre

Hay un área en la que Dreamcast ya lleva la voz cantante: en la carrera por crear los juegos ídolos de la próxima generación. *Roommania, # 203*, *Seaman*, *Chu Chu Rocket!*, *Shenmue* y, en cierta manera, hasta *Space Channel 5*, actúan como revulsivo al introducir nuevas formas de jugabilidad e incluso revolucionan el sector inventando cosas completamente nuevas. Es una aproximación refrescante que otros editores deberían emular antes de que la industria de los videojuegos al completo se derrumbe y tengan que dedicarse a vender los escombros en las tiendas de todo a cien.

Bueno, ya nos hemos enrollado demasiado. *Jet Set Radio* es ese tipo de juego que impedirá que los creadores de videojuegos se vean obligados a cambiar de oficio. En parte, se debe a que no se parece a nada que hayas podido controlar anteriormente con el joystick. El famoso equipo interno de desarrollo de Sega ha impreso al juego una identidad visual que es a la vez estéticamente sorprendente y muy eficaz. Muy pronto le van a salir imitadores. El universo de *Jet Set Radio* nunca deja de ser una proposición indecente muy difícil de resistir.

La idea es muy simple: practicar el skating por las ciudades manchando las paredes con sprays. Evidentemente es mucho más que esto. Los diferentes graffitis requieren sprays de diferente tamaño (lee El spray Perfecto) y fijarse en cuál realizar primero se convierte en una prioridad, sobre todo cuando la poli de la ciudad entra en acción. La bofia puede usar cualquier cosa en su favor: porras, bazucas o helicópteros equipados con misiles y tanques; no es de extrañar que te interese encontrar los botes de spray más grandes o bien escondidos. Y vete con cuidado con los polis con gabardina que intentan hacerte un piercing con la ayuda de una Magnum; píntales la espalda para que se pongan furiosos. Además de los guardianes de la ley y el orden, mientras te abres camino por las calles de Tokio (las áreas se multiplican a medida que profundizas en el juego), te encontrarás con miembros de tribus urbanas rivales: sácatelos de encima, róbales sus latas de pintura y



Patinar y pintar con sprays son actividades compatibles y complementarias.



Puedes bordar montones de acrobacias en el aire.



"Confía en nosotros, este juego va a levantar pasiones"

EL SPRAY PERFECTO

Una de las ideas más inteligentes de *JSR* es limitar el número de sprays que puedes llevar de una sola vez; así te ves forzado a recoger más en las diferentes localizaciones. La zona está completa cuando has conseguido manchar todas las áreas señaladas de rojo en el mapa, normalmente siguiendo las flechas rojas (las manchas verdes significan puntos de bonus). Basta un bote de spray para las pintadas pequeñas, mientras que los graffitis grandes requieren combinar hasta diez o más botes. Además, puedes diseñar tus propios graffitis.



Mantén pulsado el gatillo de la izquierda para pintar y usa el stick analógico para crear graffitis.


El brazo tonto de la ley se vuelve cada vez más expeditivo.


¡Los maderos! Es hora de tomar las de Villadiego.




Onimisha, el poli loco, quiere agujerearte con su Magnum 44.

> “La bofia está bien equipada: porras, bazucas, misiles...”



Hay sprays de recambio repartidos por doquier.



Cada skater tiene su propio estilo de grafismo.

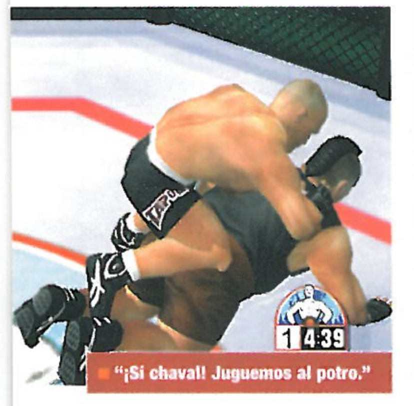
estampa nuevos graffitis sobre sus infames simulacros de arte.

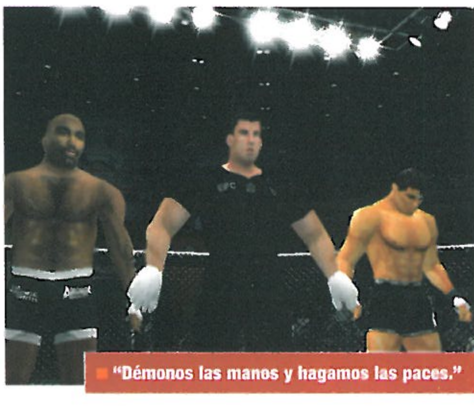
Cada poco aparece un nuevo personaje que te va a enseñar un nuevo truco. Si aprendes la lección, podrás contar con este profe entre los personajes seleccionables. De entrada, cuentas con tres compadres artistas y skaters, pero muy pronto habrás creado tu propia cuadrilla de temibles pintores fanáticos del hip-hop, cada uno con sus correspondientes atributos y su repertorio de bailes.

JSR cuenta con una jugabilidad muy equilibrada (no es ni muy fácil ni muy difícil) y su sistema de control funciona a las mil maravillas; a gran velocidad, cuando el skater debe realizar giros muy ajustados, entrar y salir del tráfico o hacerse camino hasta lo alto de un edificio, todo resulta ser intuitivo y dinámico. Es cierto, el repertorio de acrobacias es algo limitado, pero éstas son siempre divertidas y relativamente fáciles, aunque los seguidores de *Tony Hawk´s Skateboarding* pueden echar en falta algo de densidad y solidez al principio. Por otra parte, es fácil resultar patoso al maniobrar a poca velocidad.


Profesor K, el DJ de la emisora pirata de JSR.

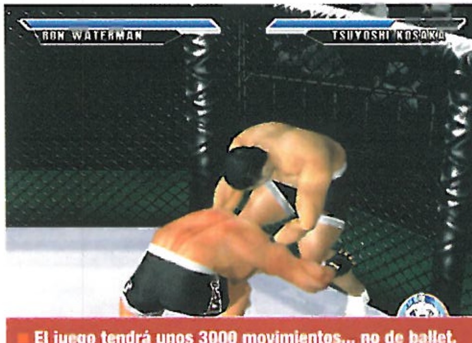
En cualquier caso, queda claro que te encuentras ante uno de los juegos más sabrosos de los últimos tiempos. A Dreamcast le quedan años de reinado si es capaz de mantener los niveles de innovación de los que hace gala *Jet Set Radio*. Confía en nosotros: este juego va a levantar pasiones.


"¡Si chaval! Juguemos al potro."


"Démonos las manos y hagamos las paces."


También puedes usar tácticas de boxeo si no te gusta experimentar con algo tan heavy.

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP



Nada mejor que tener al oponente en el suelo y vapulearle la cara.

EN DOS PALABRAS



> Patadas, puñetazos y wrestling de primera con personajes con muy mala baba. *UFC* te brinda la magnífica oportunidad con esta fiel recreación de un evento ultravio-lento que se celebra en los EE.UU. con el mismo nombre.

DETALLES

Editor:	Crave
Desarrollador:	Anchor Inc.
Origen:	EE.UU.
Jugadores:	Uno o dos
A la venta:	Octubre

Las peleas callejeras más sucias

Tío, una palabra más y te parto la cara!" "¡Ven aquí hijo de..."" "¡Déjalo chaval, no vale la pena!"" "¡Cierra el pico o te rompo los huesos!" Ajá, el típico preludio, aunque prudente, a una buena reyerta. Es cierto que nos encanta armar camorra, pero nunca habíamos jugado antes con algo que reflejara de un modo tan fidedigno los tipos con tatuajes y tejanos manchados de lejía que se encuentran por los alrededores de las discos y bares musicales de todo el país cada noche de viernes y sábado. Ganchos, derechazos, brazos moviéndose como las aspas de un molino a velocidades vertiginosas... Todo correcto y con gran calidad, aunque es difícil asemejarse a la dureza de la realidad, ¿no es así? Embestidas, rodillas que impactan impúdicamente contra la entrepierna, codos clavándosete en el cuello... Son el tipo de movimientos clásicos que encuentras en las peleas de verdad y ya era hora que se incluyeran en un juego de lucha. ¿Vas a probar un poco de jarabe de palo? Sí, claro.

Ultimate Fighting Championship está basado en las peleas homónimas cargadas de castañazos, pérdidas de dientes, puñetazos y caras desfiguradas. Como ya era de esperar, el UFC se ha convertido en un verdadero fenómeno en EE.UU. y una buena fuente de violencia ultra salvaje; un ídolo de masas en la tierra de los hombres libres... y de los psicópatas (lee Duros de pelar para más información). Con destreza, el juego te permite pisar el ring y tomar parte en esta carnicería sin arriesgar la vida o miembro alguno. A no ser que el modo para dos jugadores no acabe al apagar la consola, claro está.

> "Participa en una carnicería sin correr riesgos"

El juego presenta 22 chicos malos sacados de la vida real, con nombres como Frank Shamrock, Jeremy Horn, Bas Rutten y el Loco Atizaesposas (pregunta: ¿cuál de estos nombres es inventado?). Todos los luchadores poseen su estilo particular de enzarzarse en la pelea. Está la lucha libre, el boxeo y una gran variedad de artes marciales y demás técnicas usuales en las peleas callejeras, a veces faltas de habilidad, pero que causan el efecto deseado. Junto con las patadas clásicas, los puñetazos y los derribos correspondientes a cada luchador, cuentas con un gran número de movimientos especialmente diseñados para perfilar su estilo personal.

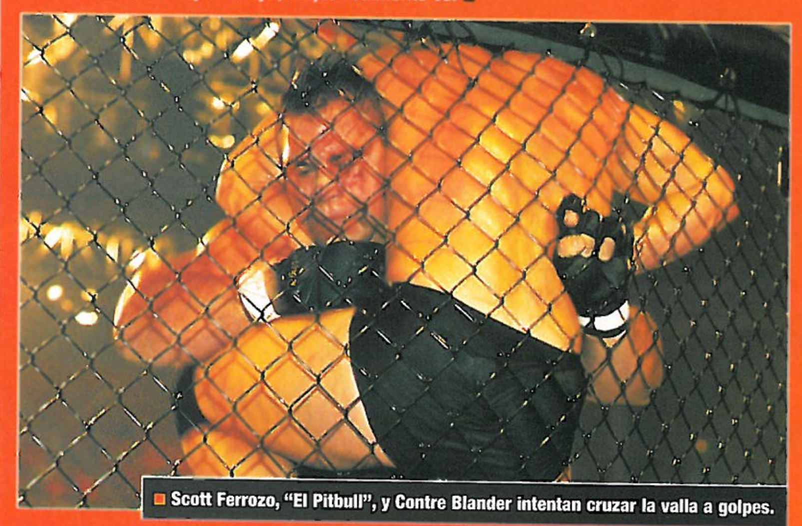
El juego tendrá unos 3000 movimientos... no de ballet.

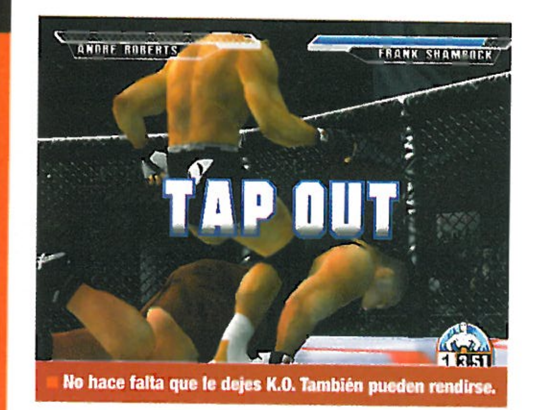
La versión final contará con seis modos de juego. Como de costumbre, el juego incluye un modo de entrenamiento y un modo Versus para dos jugadores. El modo Create Fighter te permite diseñar tu propio luchador y hacer que se luzca en el UFC. Otros modos que se incluyen son el Tournament y el Title Defense, basados en competiciones, pero el mayor y más apasionante desafío del juego entero es el modo Career. Se trata de una competición por todo lo alto para un solo

DUROS DE PELAR

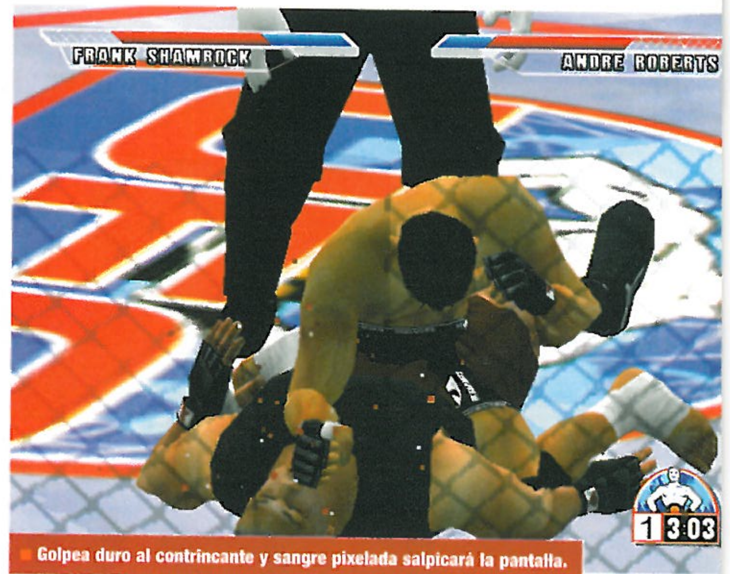
El Ultimate Fighting Championship empezó en 1993, tras ser concebido por la mente infantiloide del brasileño Helios Gracie. La familia Gracie tiene su propio estilo de lucha, el Jujitsu Gracie, que combina el antiguo arte del jujitsu con técnicas especializadas en aferrarse al contrincante hasta llevarlo al suelo. Es virtualmente imposible defenderse de ellos a causa de esta mezcla de golpes y estrangulamientos.

El objetivo principal del UFC era descubrir qué forma de lucha es la óptima en un campeonato de estilo libre donde todas las variedades son bienvenidas y las únicas reglas existentes son no morder ni sacarle los ojos al contrario. El hijo de Helios, Royce Gracie, ha demostrado que el estilo de su familia es el mejor con tres victorias en cuatro campeonatos (en uno de los años fue herido) antes de retirarse invicto de este mundillo para siempre. El brutal acontecimiento ha obtenido un tremendo éxito en EE.UU., un país sediento de sangre. Aunque ha sido prohibido en la mayoría de los estados, toda la parafernalia del UFC está ganando popularidad a medida que pasan los años, algo que no es de sorprender puesto que es lo último en su género y hace que la lucha libre parezca una pantomima con personajillos vestidos de lycra. Vaya, lo que realmente es. ■

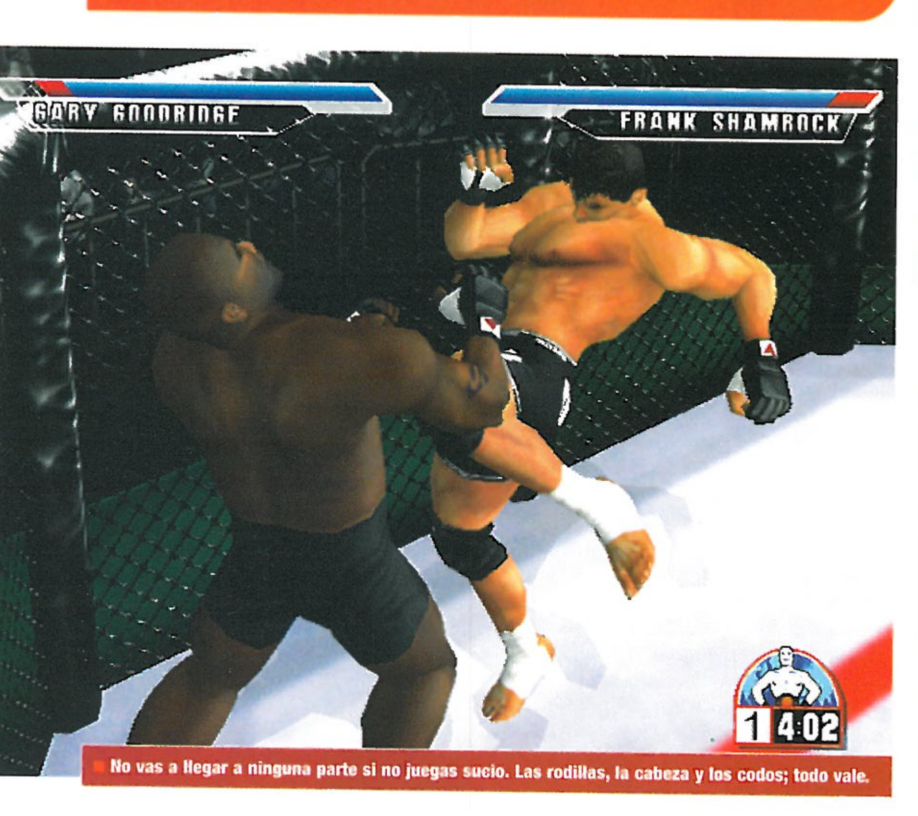

Scott Ferrozo, "El Pitbull", y Contre Blander intentan cruzar la valla a golpes.



No hace falta que le dejes K.O. También pueden rendirse.

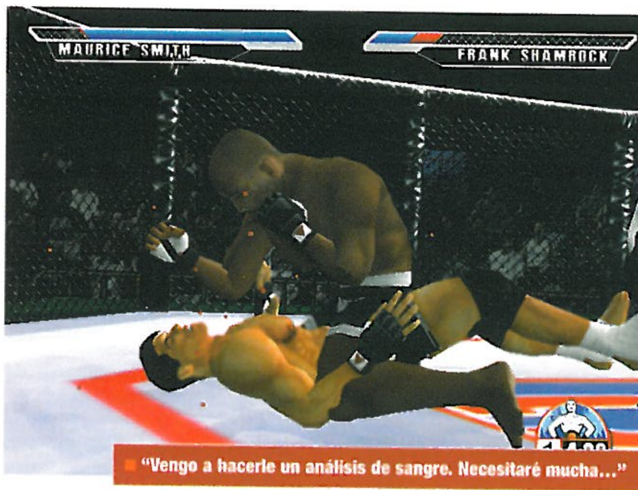


Golpea duro al contrincante y sangre pixelada salpicará la pantalla.



No vas a llegar a ninguna parte si no juegas sucio. Las rodillas, la cabeza y los codos; todo vale.

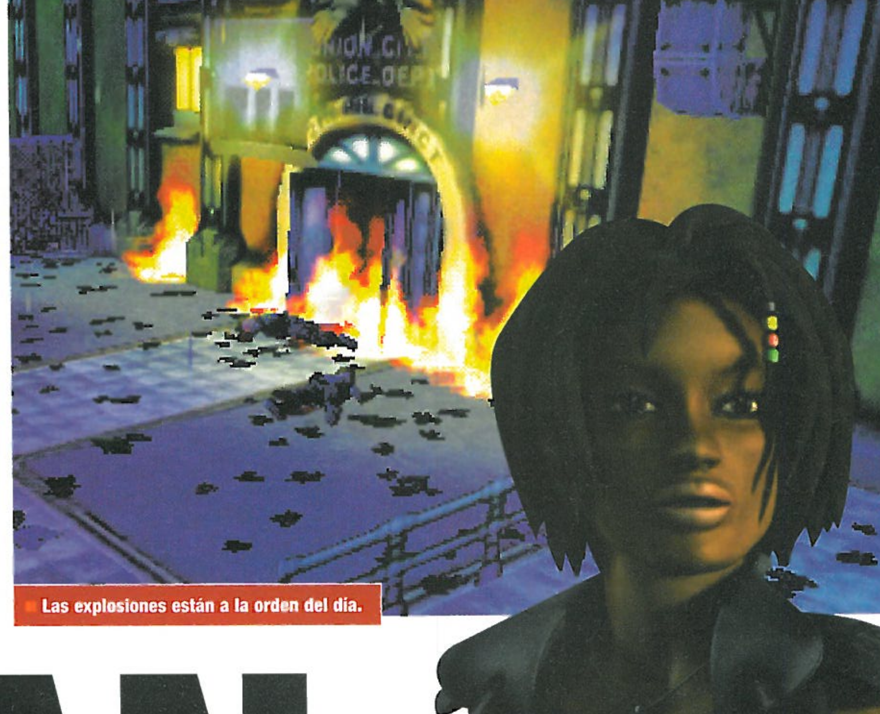

Un sistema infalible: derríbalos y machácales los pulmones.



"Vengo a hacerle un análisis de sangre. Necesitaré mucha..."

jugador. Te coloca al mando de un novato y debes conducirlo a través de las categorías, aprendiendo nuevos movimientos y estilos, hasta que el muchacho es lo bastante duro como para participar en el campeonato.
Aparte de esta generosa oferta de opciones, lo que realmente sitúa a *UFC* muy por encima de los demás juegos de lucha es su total fluidez y la violencia brutal de la acción en la lucha. En aquellos puntos donde los juegos de lucha son lentos, incómodos y altamente restringidos (no permitiéndote arrojar al oponente fuera del ring o patearle el culo hasta la saciedad). *UFC* es rápido, responde y contiene un sinfín de estilos, movimientos y luchadores. Ningún otro juego de lucha del mercado te permite agarrar al adversario por el gaznate, enchufarle la rodilla en la cabeza, derribarlo, sentarte en su pecho y golpearle en la jeta una y otra vez hasta que no lo reconozca ni su propia madre. No es algo grande o inteligente, y los moralistas van a tener faena, pero va a ser divertido. ■


Distinguirás a los malos de los buenos gracias al objetivo tipo *Virtua Cop*.



Las explosiones están a la orden del día.

URBAN CHAOS

Olvídate del "tienes derecho a un abogado". En el futuro, no se andan con tonterías...

EN DOS PALABRAS



> Una mezcla de *Tomb Raider* y la serie Policías de Nueva York. D'arci, una poli novata, se enfrenta al cuerpo y a un culto criminal mientras patrulla por las calles de Union City. Armada con una pistola y mucho ingenio, debe empapelar al cabecilla.

DETALLES

Editor:	Eidos
Desarrollador:	Mucky Foot
Origen:	Reino Unido
Jugadores:	Uno
A la venta:	Ya

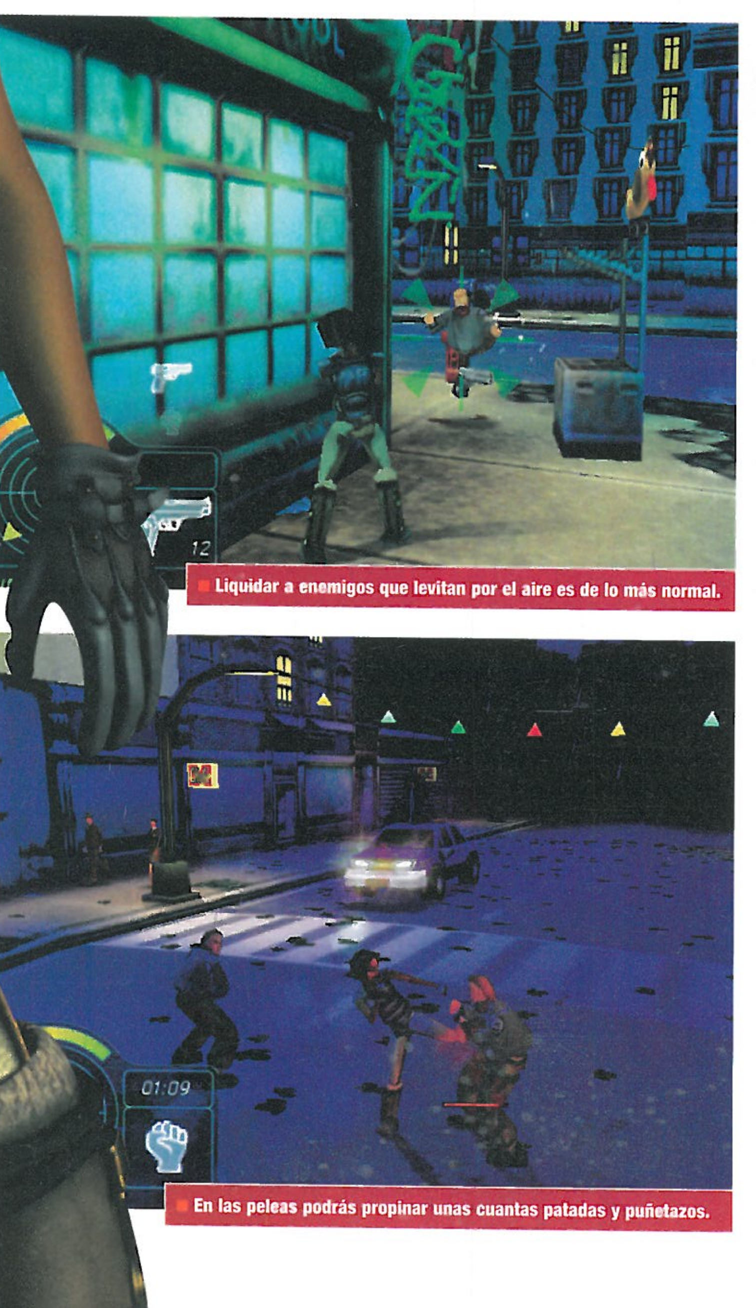
Pocos saben que en las calles de la aparentemente apacible localidad británica de Guilford impera el crimen y el caos más absoluto. Sin embargo, aquí se encuentra el cuartel general de Mucky Foot, la compañía responsable de *Urban Chaos*, una historia de policías y ladrones (y atracadores y asesinos) y última incorporación al género de las aventuras en tercera persona de desplazamiento libre.

Al principio, parece evidente que *Urban Chaos* le debe mucho a *Tomb Raider*, también de Eidos. En ambos la heroína es una chica explosiva y con agallas (en el caso de *Urban* se trata de una poli novata llamada D'arci Stern), y tanto el uno como el otro se desarrollan en escenarios 3D súper detallados repletos de enemigos, en los que deben llevar a cabo diversas misiones. Sin embargo, aquí acaban las similitudes. *Urban Chaos* es una experiencia mucho más flexible que las aventuras lineales de Lara Croft.

La clave de *Urban Chaos* radica en su grandiosidad y flexibilidad. En la superpoblada metrópolis de Union City, los habitantes sufren el azote de una oleada de crímenes orquestrada por un culto criminal. El número de delitos no para de aumentar, y D'arci se ve involucrada en una serie de misiones que poco a poco la van introduciendo en el reino del terror del culto. De este modo, las tareas iniciales de la poli novata, como arrestar a conductores bebidos o a atracadores de poca monta, dejan paso al poco tiempo a misiones mucho más peligrosas, como el

D'arci puede confiscar vehículos y utilizarlos en algunas misiones.

> "El juego destaca por la flexibilidad de la ciudad"



Liquidar a enemigos que levitan por el aire es de lo más normal.

En las peleas podrás propinar unas cuantas patadas y puñetazos.

¡LOCA ACADEMIA!

Antes de que D'arci se ponga a patrullar por las calles de Union City, debe demostrar su valía en una serie de misiones de entrenamiento que sirven para que el jugador aprenda a manejar las diferentes habilidades de la policía. Primero hay una carrera de obstáculos para que te acostumbres a correr, saltar y trepar. A continuación debes superar una pelea cuerpo a cuerpo en la que D'arci se enfrenta a cuatro enemigos para que veas sus patadas laterales y traseras y todos los puñetazos que es capaz de propinar. Después, toca examinarse de conducción en situaciones límites en una pista de práctica y, por último, qué mejor que un ratito en la galería de tiro para comprobar tu puntería.



¿Esos pobres desgraciados creen que van a deshacerse de D'arci? Lo tienen claro...

rescate de rehenes o la detonación de reservas de armas nucleares que el culto ha ido almacenando nadie sabe cómo.

Todas las misiones empiezan en la comisaría, lugar en el que D'arci recibe la orden del día. A partir de aquí, el juego pasa a su enfoque original, desde detrás de nuestra heroína, a medida que se desplaza por las 13 manzanas que conforman el trazado urbano de Union City. En la parte inferior izquierda de la pantalla hay un radar en el que los objetivos aparecen marcados con iconos amarillos. Las misiones suelen consistir en dar caza al enemigo en concreto para enchironarlo o, si decide rebotarse, luchar contra él hasta matarlo. La trama de por sí ya parece prometedora, pero lo mejor de todo es la libertad absoluta de movimientos que tienes para desplazarte por toda la ciudad.

Durante el transcurso de la partida, D'arci se encarama a los tejados de los edificios, trepa muros e incluso se vale de los cables de teléfono para deslizarse de un punto hasta otro. Además, y como ya sabrán los que sean polis de verdad, hay montones de atajos para llegar a los puntos calientes, y parte de la diversión de *Urban Chaos* consiste en intentar conocer la ciudad como la palma de la mano para llegar a la escena del crimen en el menor tiempo posible. Para mayor realismo, tenemos también a los habitantes de Union City. Cada uno pasea por las calles a su rollo, pero reaccionan ante determinadas situaciones. Si D'arci va a la caza y captura de un criminal con el arma en ristre, por ejemplo, los peatones saldrán por piernas o bien se tirarán al suelo.

Pero el juego todavía guarda algunos ases en la manga: hay misiones secundarias en las que los colegas de D'arci le piden que les eche una mano; podrás conducir coches, motos y furgonetas; y también se incluye a un compañero misterioso llamado Roper Mcintyre. Roper es un viejo amigo del padre de D'arci (que también fue policía), y realiza apariciones repentinas a lo largo del juego. Llega un momento incluso en que debes controlar al viejo sabueso durante un par de misiones.

La versión de *Urban Chaos* que probamos estaba acabada en un 70%, pero su aspecto era prometedor. La posibilidad de hacer virtualmente lo que te venga en gana por la ciudad es súper entretenido. Sin embargo, todavía está por ver si esa ciudad tan despampanante es capaz de dar cobijo a lo que puede acabar siendo una serie de misiones demasiado simplistas. Pronto tendréis el análisis completo.

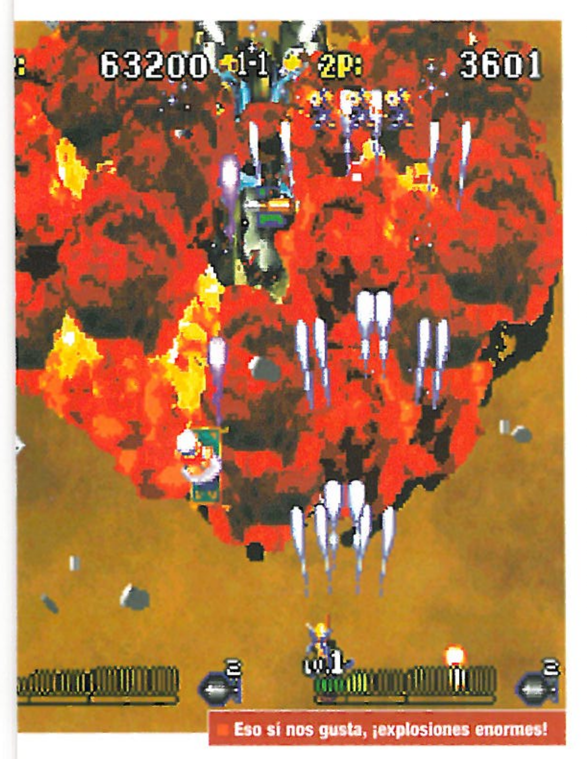


Los robots gigantescos no se preocupan por minucias como apuntar.



No creas que reventar la burbuja roja es cosa de niños.

GUNBIRD 2



Eso sí nos gusta, ¡explosiones enormes!

Si Alicia hubiera cruzado el espejo hacia el espacio exterior, ésta habría sido su historia.

Los amantes de lo retro están de enhorabuena, ya que Virgin planea lanzar el *shoot 'em up* en 2D de avance vertical de Psykio a finales de este mes. Si quieres otra dosis retro, en las reviews encontrarás *Giga Wing*, otro clásico shooter que no está nada mal; una auténtica sinfonía de destrucción a base de neón y plasma. Quizá peque de una durabilidad limitada, pero la acción en pantalla es tan frenética e intensa que la experiencia merece la pena. Siguiendo esta estela llega ahora *Gunbird 2*, que te propone la hercúlea tarea de arrasar con todo aquello que se ponga a tiro en pantalla, al tiempo que intentas burlar la incesante oleada de balas enemigas. Menudo bomboncito, ¿no?

El juego original tan sólo vio la luz en Japón para la Sega Saturn, pero su éxito fue inapelable. Su extraño diseño de clara influencia Anime le aseguró la fidelidad de ese mercado nipón que se pirra por el Manga. *Gunbird 2* retoma la indescifrable trama del original, ya que te adentrarás en el mundo más extraño que puedas imaginar para enfrentarte a criaturas tan atípicas que sólo la mente más retorcida es capaz de idear. Y si no lo crees, atento al elenco de "preciosidades": un genio obeso a lomos de una alfombra voladora, un vampiro volador armado con un arsenal de murciélagos y una cruz invertida y cientos de engendros por el estilo. *Gunbird 2*, de estilo típicamente japonés, presenta una trama impe-

EN DOS PALABRAS



> Un *shooter* en 2D tradicional en el que la destrucción sin tregua de un flujo constante de enemigos está a la orden del día. Millones de balas en pantalla al mismo tiempo. Procura no parpadear ni una vez y quizá llegues hasta el final. ■

DETALLES

Editor:	Capcom/Virgin
Desarrollador:	Psykio
Origen:	Japón
Jugadores:	Uno a dos
A la venta:	Septiembre

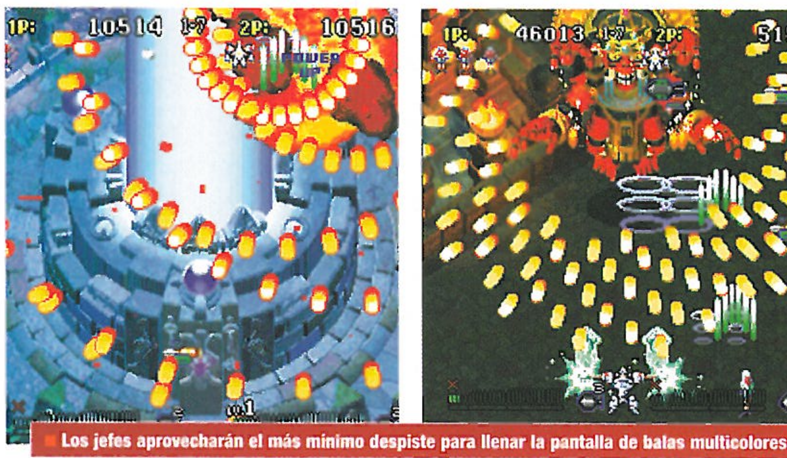
> "Los shooters de Psykio siempre son distinguidos"

A veces resulta imposible saber qué está pasando.

LA VIEJA ESCUELA



Al igual que otros *shooters* 2D de avance vertical, *Gunbird 2* cuenta con diversas opciones de pantalla. Uno de los modos más llamativos es el Arcade. Debido al tamaño de las pantallas de la recreativa original, en pantalla aparecen sendas bandas negras a ambos lados del espacio de juego cuando juegas con una televisión estándar. Para evitarlo, lo único que puedes hacer es seleccionar la pantalla en horizontal y, a continuación, colocar el televisor de lado para que el juego no pierda ni una pizca de su encanto original. Con una tele de 14 pulgadas no tendrás problemas, pero una de 32 ya es harina de otro costal. Si te la cargas, tendrás que inventarte una excusa muy buena.







Los jefes aprovecharán el más mínimo despiste para llenar la pantalla de balas multicolores.



Lo más divertido es hacer trizas las naves de los enemigos.

> “El típico escenario en el que te enfrentas solo al universo”

netrable que tan sólo los ávidos nipones pueden llegar a comprender. Por esta razón, lo único que nos queda claro es que se trata del típico escenario en el que tú solo te enfrentas al resto del universo.

Por muy predecible que pueda parecer, los *shooters* de Psykio se han caracterizado siempre por su peculiar estilo: la saga de *Strikers 1945* y *Sol Divide*, ambos para Saturn, eran igual de extraños, repletos de inocentes trenes y aviones que, de buenas a primeras, se transformaban en enormes engendros mecánicos. *Gunbird 2* continúa con la tradición, así que abre bien los ojos en previsión de cualquier sorpresa de este calibre.

Aparte de estas rarezas, el meollo de la cuestión es el de siempre. Un compañero y tú avanzáis en vertical por la pantalla, con los dedos ejerciendo presión constante en los botones de disparo y masacrando a todo bicho viviente que se cruce en vuestro camino. Hay enemigos (o más bien víctimas) de todo tipo, desde pequeñas naves hasta robots gigantescos. Si destruyes a los enemigos rojos obtendrás a cambio diversos iconos que aumentan la potencia de tus armas, o abultan tu reserva de bombas. También hay una función que carga las armas de tu personaje de modo que puedes desencadenar descargas de fuego letal contra los enemigos. Tienes desde cañones con seguro hasta puños energéticos que se propulsan hacia adelante para golpear a lo que se interponga en su avance. El arsenal de mamotretos descabellados varía a tenor del personaje que escojas entre los seis disponibles. Una lista raquítica, pensarás, pero todos vienen equipados a la perfección con una potencia armamentística que para sí quisiera más de un ejército moderno.

Por lo que hemos visto hasta ahora, *Gunbird 2* parece un ejemplo de calidad de *shoot 'em up* de la vieja escuela, con una jugabilidad extraña y frenética, y unos gráficos desmadrados. Si alguna vez has soñado con volar hacia atrás en una escoba al tiempo que escondías un conejo blanco en tu chistera y disparabas a unas criaturas de ojos saltones, ya sabes lo que debes hacer el mes que viene: nos vemos aquí con una completa review. ■

ALONE IN THE DARK IV THE NEW NIGHTMARE

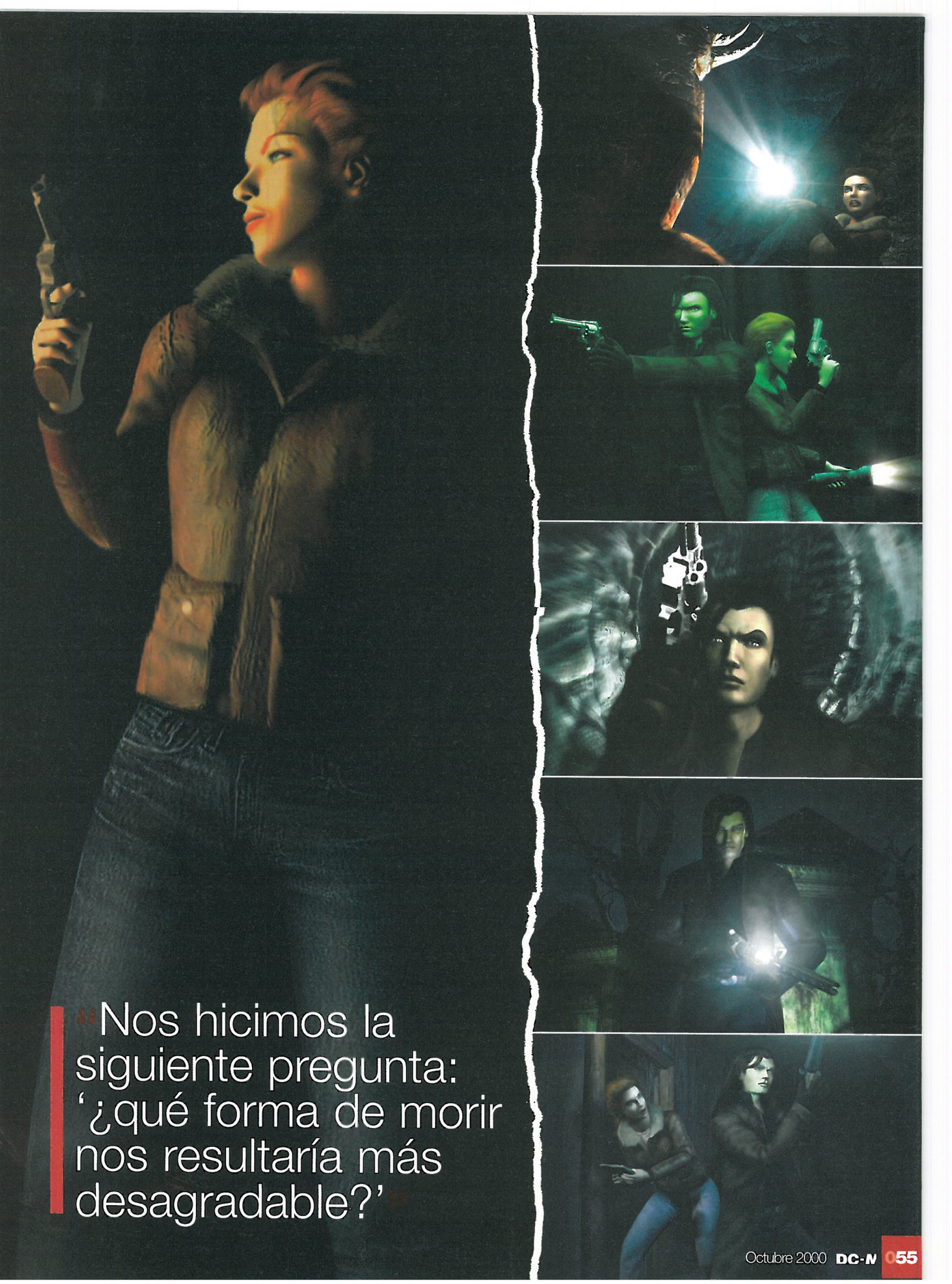


LOS JAPONESES BIRLARON A LOS FRANCESES LA IDEA DE UN JUEGO AMBIENTADO EN UNA MANSIÓN MISTERIOSA CON UN TRASFONDO MALIGNO. PERO LOS BRAVOS GALOS ESTÁN EMPECINADOS EN DEVOLVER EL HORROR DE SUPERVIVENCIA A SUS RAÍCES.

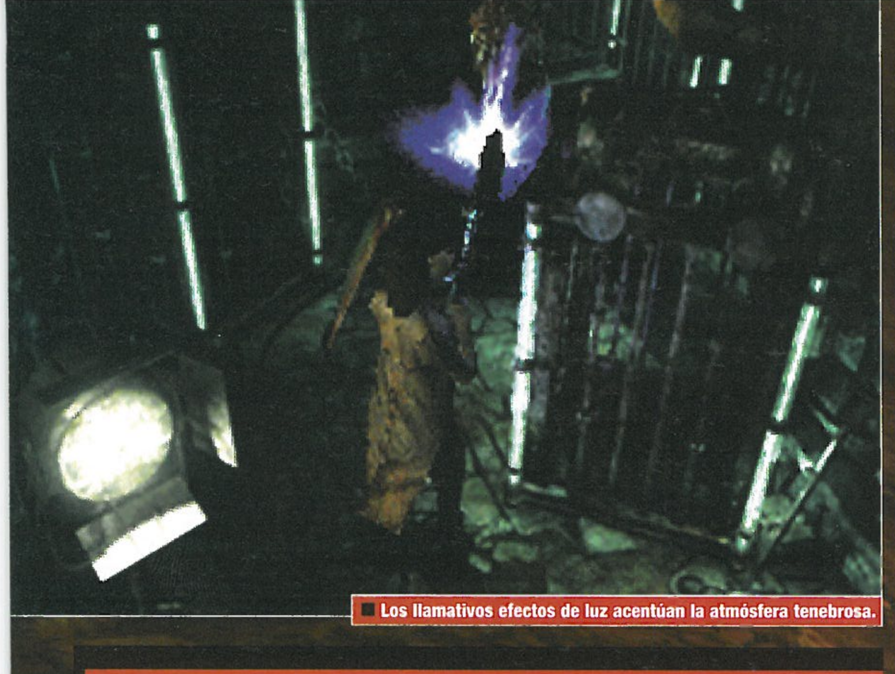
No hace mucho, comprar algo con la etiqueta "Made in Japan" pegada al dorso era sinónimo de falsificación barata y asequible. Siempre había algún avispado empresario nipón sin escrúpulos que se hacía con los moldes de las marcas occidentales más codiciadas y se dedicaba a producir toda clase de cachivaches sin ningún tipo de reparos. Y si no, que les pregunten a ciertos desarrolladores franceses qué opinan de la prepotente cultura del yen.

En 1991, una pequeña editora gala de nombre Infogrames, lanzó un título para PC llamado *Alone in the Dark*. Fue el juego que, por vez primera, introdujo los conceptos de casa encantada, enfoques de cámara cinematográficos y hordas de monstruos sedientos de hemoglobina, entre ellos los famosos zombis, en las pesadillas de todos los jugadores. Lo bueno del caso es que se convirtió en un auténtico número uno en Europa, Estados Unidos e incluso Japón. Tras dos secuelas más, el gigante japonés de los videojuegos Capcom tomó buena nota. La compañía dejó de vomitar sin descanso sus *Street Fighter* y presentó un "nuevo" género al mundo: el Terror de Supervivencia. *Resident Evil* era el abanderado y el resto ya es historia.

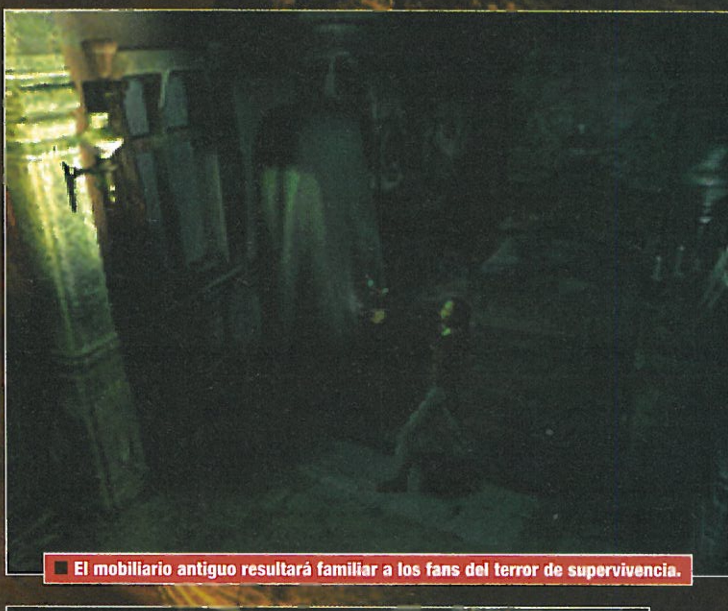
Sin embargo, nueve años después, los creadores de *Alone In The Dark: The New Nightmare* vuelven a encontrarse ante una situación aterradora. Los japoneses pasaron de copiar a reinventar los bienes de consumo, y Capcom hizo tres cuartos de lo mismo, transformando el género del terror de supervivencia en un monstruo con vida propia. La compañía controla el ADN del miedo, y son los ►



“Nos hicimos la siguiente pregunta: ‘¿qué forma de morir nos resultaría más desagradable?’”

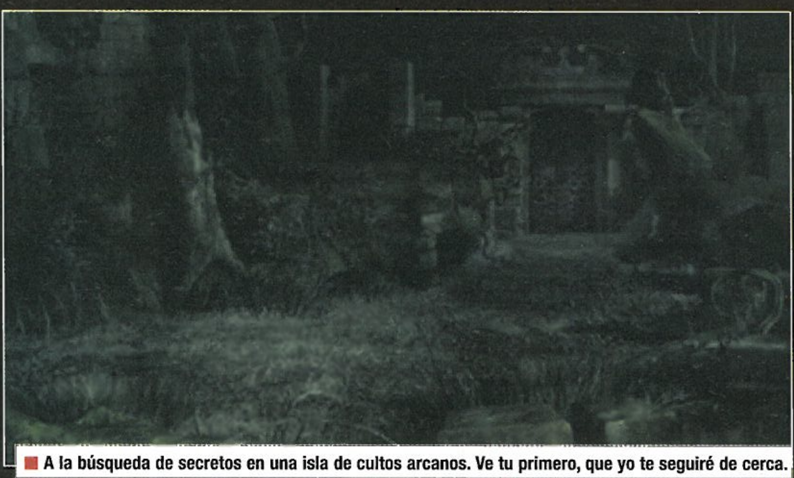


Los llamativos efectos de luz acentúan la atmósfera tenebrosa.



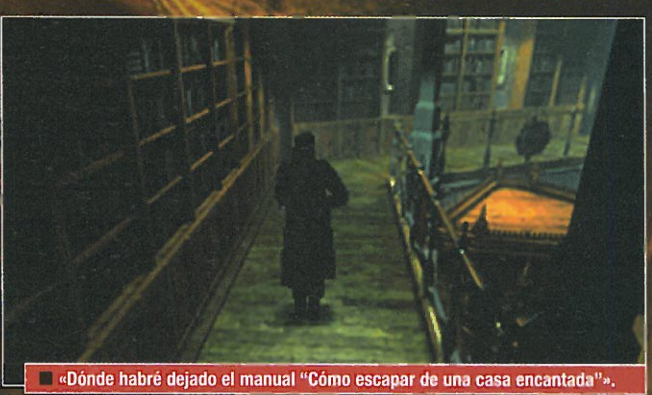
El mobiliario antiguo resultará familiar a los fans del terror de supervivencia.

HISTORIAS **SECRETAS**



A la búsqueda de secretos en una isla de cultos arcanos. Ve tu primero, que yo te seguiré de cerca.

El argumento de *Alone In The Dark 4* versa sobre la muerte de Charles Fiske, amigo de Edward Carby, un investigador privado de hechos sobrenaturales. Fiske investigaba la existencia de tres antiguas tablas, supuestamente sitas en Shadow Island, en la costa de Maine. El otro personaje jugable, Aline Cedrac, es una antropóloga que decide apuntarse a la misión. Se comunican por walkie-talkie, y hay un montón de escenas animadas que sirven para desarrollar la misión y calibrar su relación durante la partida.
El juego empieza en una mansión, pero en ella sólo transcurre el 15 por ciento de la acción, por lo que no te quedará más remedio que explorar la isla. Eso sí, no pensamos soltar prenda del subterráneo y sorprendente final. Nuestros labios están sellados.



«Dónde habré dejado el manual "Cómo escapar de una casa encantada"».



Un monstruo. Un sótano. ¡La peor de mis pesadillas!

que deben decidir cómo revitalizar el género que ellos inventaron.

En el corazón de las oficinas parisinas de Darkworks, el pulso se acelera: el equipo empieza a sudar a chorro, pero en esta ocasión el miedo no es el responsable de la transpiración masiva. «Es que no disponemos de aire acondicionado», jadea el cofundador Antoine Villette al tiempo que enormes sombras de sudor empapan las sobaqueras de su camisa. El calor aplastante y el radiante sol contrastan sin embargo con el material tenebroso que maneja su equipo de 45 personas y en el que llevan trabajando desde hace 18 meses. El bochorno es tal, que uno podría imaginarse a los cuerpos de estos abnegados creadores fundiéndose con el embaldosado en un charco de transpiración y masa encefálica pensante pleno rendimiento.

Y sin embargo, la presencia (y la ausencia) de luz es el tema principal que preside *Alone In The Dark*. Los monstruos se ocultan en las sombras, y las armas funcionan a partir de tecnología protoláser, ya sea mediante prismas, plasma o cachivaches por el estilo. Al contrario que los entornos monótonos de *Resident Evil*, *Alone In The Dark* apuesta por la neblina claustrofóbica más típica de *Silent Hill*.

Uno de los aciertos clave por lo que se refiere a jugabilidad, es que los dos personajes van equipados con una linterna. Todos los escenarios son oscuros, por lo que necesitas alguna fuente de luz para explorar. Los objetos que puedas utilizar reflejarán la luz de la linterna, aunque el foco también llamará la atención de los monstruos. Cada especie reacciona de forma diferente a la luz: las bestias más débiles retrocederán al verse iluminadas y dispondrás de tiempo suficiente para escapar y ahorrar munición. Las más avispadas se retirarán un tanto e intentarán rodearte, mientras que las más agresivas enloquecerán y querrán destrozarte por semejante osadía.

«Cuando nos plantea-

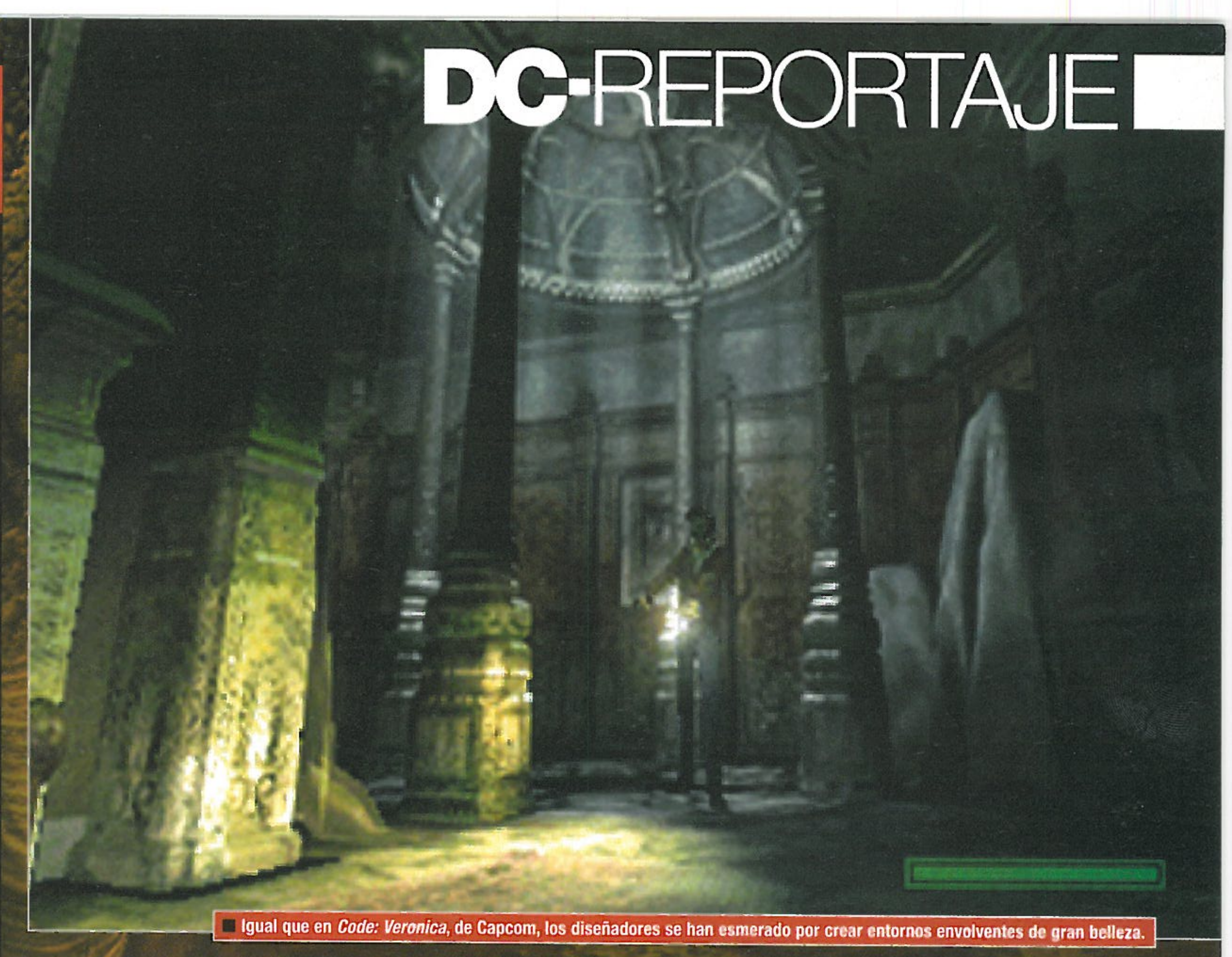
DOCTOR EN JUEGOS



> En Darkworks trabajan muchos creativos, pero todas sus ideas pasan por el tamiz del diseñador jefe del juego, Pascal Luban, el guardián de todo aquello que afecta a *Alone In The Dark*. Gracias a una herramienta que ha diseñado él mismo, puede colocar monstruos, munición y botiquines por los 120 escenarios del juego y, a continuación, realizar pruebas para comprobar lo difícil que resulta completar el juego. Señala unos gráficos que cuelgan de la pared. «Ésta es demasiado fácil», y pasa el dedo sobre la línea más alta. Sin embargo, la línea inferior desciende hasta casi rozar el cero. «Cuando la línea llega a cero, el avance es imposible», asevera. No es una ciencia exacta. El emplazamiento de objetos todavía requiere ciertos retoques a mano, pero este sistema ahorra mucho tiempo. Otro de los gráficos de Luban plasma el ritmo del juego. «Quiero un gran golpe de efecto a mitad de camino», explica, sin aclarar exactamente de qué se tratará. «Tendréis que esperar», musita con sarcasmo. Por si acaso, será mejor ir bien preparados.



La ciencia de crear videojuegos.



Igual que en *Code: Veronica*, de Capcom, los diseñadores se han esmerado por crear entornos envolventes de gran belleza.





Para la creación del juego se han realizado todo tipo de bocetos y modelos.



Los enfoques de cámara cinematográficos ayudan a incrementar la sensación de terror.

EN DOS PALABRAS



DETALLES

Editor:	Infogrames
Desarrollador:	Darkworks
Origen:	Francia
Jugadores:	Uno
A la venta:	Noviembre

El horror de supervivencia retorna a sus raíces con esta aventura. Pero AITDIV apuesta por los efectos paranormales y las vísceras y los zombis pasan a un segundo plano.

mos las reacciones de los monstruos, la pregunta que todos teníamos en mente era: ¿qué tipo de muerte nos resultaría más desagradable? Diseñamos los monstruos partiendo de esta base», aclara Villette. Queda claro que en Darkworks nadie teme a la muerte por causas naturales. Sin embargo, parece que los siguientes supuestos no les hacen tanta gracia: que un tentáculo de dimensiones descomunales de un híbrido de planta y calamar te raje el pecho de arriba abajo; que un piojo de tres patas del tamaño de un furgón te arranque la cabeza de cuajo; o bien que el asalto combinado de veinte arañas te devore enterito empezando por los pies. «Malditas arañas», profiere Villette mientras en pantalla una manifestación de arácnidos se abalanza sobre el héroe.

«En la realización de *Resident Evil* trabajan 150 personas. Nosotros sólo somos 45», continúa Villette. «Tenemos que buscar la calidad por otros derroteros. Evidentemente, Alone In The Dark es un juego de terror de supervivencia, pero creo que el espíritu es muy diferente». Él prefiere denominarlo «terror de

> «Los creadores de *AITD* se hallan ante otra situación aterradora»

supervivencia ambiental» para subrayar los aspectos paranormales. Y todo apunta a que Alone In The Dark ya ha afectado a los japoneses. «Cuando estuvimos en el E3, un productor de Capcom vino a vernos. Me aseguró que el próximo *Resident Evil* también se utilizaría una linterna». Villette sabe que ha ganado el primer asalto. Ahora sólo le queda preocuparse por esas malditas arañas.



El enfoque en primer plano es estupendo pero más complicado.

"*Virtua Tennis* es uno de los juegos más adictivo, accesible y entretenido desde el primer minuto que puedes encontrar"

Virtua Tennis

DC-M ESENCIAL

Primer servicio tenístico para DC... Mejor que intentar descubrir el color de las braguitas de Kournikova en pleno partido.

DETALLES

Editor:	Sega
Desarrollador:	Sega
Precio:	8.990 ptas.
A la venta:	Ya
Jugadores:	Uno a cuatro
Extras:	Vibración

En las pistas rápidas como Wimbledon o Flushing Meadows siempre pasa lo mismo. Comentarios del tipo "La armada española se va a comer el mundo" o "Todos nuestros representantes han pasado de ronda" son los más habituales durante los primeros días de competición. Pero al final, y para no variar, el impasible yerno que toda suegra quisiera tener, es decir, Pete Sampras, es quien acaba llevándose el gato al agua. No importa lo mucho que se hable de la excelente preparación de los españoles, de los muchos torneos de segunda fila que llevan ganados, o de la capacidad de recuperación de nuestros esforzados representantes. Pero, amigos, no está todo perdido, ya que Sega ataca ahora con un juego de tenis que promete ser mucho más cómico que una final en tanga con dos guaperas como Moyá y Agassi y más atractivo que la Kournikova anunciando bañadores... ¡O casi!

Virtua Tennis apareció como título para recreativa a finales del año pasado, y sorprendió a propios y extraños por su capacidad para combinar de forma milagrosa las súper adictivas cualidades de juego de *Smash Court Tennis* con el realismo de jugadores y canchas reales, una animación realizada a partir de captura de movimientos, y unos efectos de la bola tan reales como la vida misma. Ahora, esta sensacional recreativa ha dado el salto a nuestra estimada DC y, lo creáis o no, han conseguido que el producto final sea aún mejor.

El responsable en parte del tremendo éxito del juego arcade fue sin duda el sencillo pero efectivo sistema de control: el stick servía para mover al jugador y dirigir los golpes, y con tan sólo dos botones se controlaban los golpes normales y los globos. Al traspasar semejante sistema a las capacidades analógicas del joypad de la DC, obtenemos un resultado que pasa de genial a casi perfecto. Cuanto más rato mantengas pulsado uno de los botones de disparo, más potente será el golpe y, dependiendo de tu habilidad al manejar el stick analógico, podrás conseguir ejecutar el movimiento que desees. Voleas, reveses, restos a dos manos, globos; cualquier golpe que puedas imaginar es posible con un poco

"Se ha plasmado a la perfección hasta el más mínimo detalle"

Muchos puntos acaban con un efectivo mate tras el obligado globo del rival.



No hay licencia oficial, pero las canchas nos suenan mucho a las reales.

Mantén pulsado el botón para conseguir un potente *passing shot* ganador.

Para ganar sobre hierba deberás dominar el arte del servicio y la volea.



En las pistas lentas, será mejor que juegues desde la línea de fondo.

de práctica. La curva de aprendizaje que permite el sistema de control es impecable: el novato puede disfrutar del título desde el principio tan sólo con los golpes básicos, si bien, tras unas pocas horas de juego y con las debidas dosis de experimentación, acabará disfrutando por completo de toda la gama de golpes y movimientos que hacen del tenis uno de los deportes más fascinantes del mundo.

Una vez dominado el sistema de control, llega el momento de poner a prueba la habilidad de cada uno, y para ello, nada mejor que alzarse con la victoria en todos y cada uno de los diferentes desafíos que nos tiene preparados el juego. El modo Arcade del original permanece intacto, y consta de cinco partidos sobre superficies diferentes que aumentan la dificultad de forma paulatina y que debes ganar para erigirte en campeón. También hay un nuevo modo Exhibición que te brinda la oportunidad de disputar un partido amistoso ya sea en individuales o en dobles. El partido de dobles pueden jugarlo de uno a cuatro jugadores y, sin lugar a dudas, la opción a cuatro bandas se convierte en la experiencia más fascinante, competitiva y adrenalínica que se ha vivido hasta la fecha en la Dreamcast. Y no es broma: los continuos momentos de tensión y la velocidad vertiginosa a la que se desarrolla cada partido de dobles es tal que hasta aquellos que piensen que el tenis no es más que un deporte para pijos de clase media con demasiados humos acabarán enganchados sin remisión.

Pero a pesar de lo excitante que puede llegar a ser el modo para cuatro jugadores de *Virtua Tennis*, se queda en nada si lo compramos con las excelencias del modo World Circuit, pensado para un solo jugador. World Circuit, diseñado especialmente para la conversión a DC, es una competición extraordinaria que se disputa a base de pruebas y pequeños partidos de entrenamiento a los que puedes acceder mediante un mapamundi. Las pruebas sirven para examinar tu habilidad con la raqueta tanto en dobles como en individuales (con una pareja controlada por el ordenador). Hay ocho diferentes, y cada una se centra en un golpe específico (servicio, globo, volea, revés...); los puntos que consigas dependerán de la factura y la frecuencia con que utilices el golpe en cuestión. Los ocho juegos de entrenamiento son todo un ejercicio de inspiración (lee el apartado Pelotas Nuevas para más in- ▸

PELOTAS NUEVAS

Ejercicios de entrenamiento súper adictivos que poblarán de pelotas amarillas tus peores pesadillas...

El modo World Circuit (Circuito Mundial), un desafío exhaustivo para un jugador, se compone de ocho partidos de prueba y ocho de entrenamiento. Las pruebas sirven para testar tu habilidad tanto en individuales como en dobles, pero los ejercicios de entrenamiento ofrecen una propuesta poco corriente. Dichos ejercicios te ayudarán a mejorar tus habilidades gracias a la selección de golpes que se necesitan para superar los desafíos. Hay tres niveles de dificultad por ejercicio y, aunque el tercero siempre es de una complicación espantosa, enganchan de tal manera que resulta imposible parar hasta que uno logra su objetivo. Aquí tenemos seis ejercicios... ■



En Bola Gigante debes golpear la bola pequeña contra las grandes para sacarlas de la pista en el tiempo establecido. En el primer nivel sólo hay tres, pero en el tercero tienes seis en total. ¡Una pasada! ■



Estamos sin duda ante el ejercicio de entrenamiento más complicado; se trata de derribar los bolos con tu servicio. Para lograr tu objetivo, la precisión en cada saque deberá ser exquisita. ■



Una especie de frontón pero en mitad de una pista de tenis. Debes golpear la bola contra los paneles para que se giren en el tiempo establecido. Para girar los paneles superiores deberás echar mano de algún globo. ■



Unos cañones lanzan pelotas rojas y amarillas a ritmo frenético. Tú debes devolver las bolas amarillas para desactivar los cañones y esquivar las rojas, ya que si las tocas, las máquinas vuelven al ataque. ■



Se trata de un ejercicio de puntería, ya que debes colgar pelotas sin parar para que se cuelen en las latas. En el tercer nivel las latas están colocadas en V, por lo que deberás lanzar globos desde posiciones inverosímiles. ■



Un juego sencillo pero entretenido. Tu preparador lanza bolas, y tu misión es devolverlas de modo que te permita obtener la puntuación adecuada. En el tercer nivel, deberás dar en el centro de la diana una y otra vez. ■

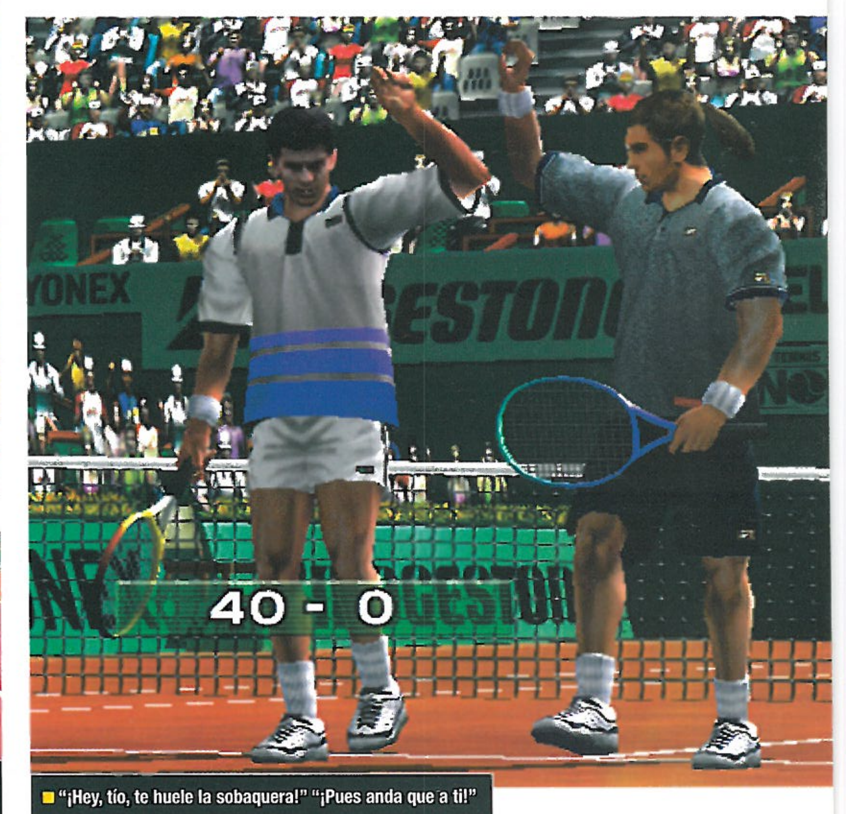
► formación). Todas las pruebas y los ejercicios de entrenamiento tienen tres niveles de dificultad; en el tercero son tan difíciles que lo más probable es que acabes con callos en las manos y más frustrado que un vendedor de semáforos daltónico. Sin embargo, el juego es tan adictivo que, ni aun así, podrás parar de jugar una y otra vez.

El hecho de sudar sangre al intentar batir las pruebas y los ejercicios de entrenamiento goza de un valor añadido, ya que a cada intento vas acumulando dinerito que nunca está de más. Ganarás pasta por el simple hecho de entrar en la competición, pero la cantidad puede aumentarse de forma considerable dependiendo de tu actuación. Lo mejor de todo es que puedes gastarte la guita para comprar todos los extras que ofrece el juego en las cuatro tiendas distribuidas por el planeta. Tienes a tu disposición ocho jugadores nuevos, ocho parejas para dobles, cuatro pistas diferentes, todo tipo de ropa deportiva, cuerdas nuevas y bebidas energéticas (ten en cuenta que tanto tu jugador como tu raqueta se debilitan tras cada partido, y que las cuerdas y las bebidas energéticas sirven para que se recuperen). Es un sistema de bonificación la mar de ingenioso; al contrario que la mayoría de juegos, recompensan al jugador por lo que sea capaz de hacer en la pista, y no sigue otros criterios que poco o nada tienen que ver con el deporte en cuestión.

Así pues, *Virtua Tennis* cuenta con un sistema de control perfecto, un selecto y nutrido abanico de modos de juego, una increíble opción pa-

> “El bote y la velocidad de la bola es diferente según el tipo de pista”

■ Los dobles contra el ordenador son una caña, ya que su IA es de primera.



■ "¡Hey, tío, te huele la sobaquera!" "¡Pues anda que a ti!"



■ En el Circuito Mundial puedes acceder a cinco tiendas para comprar extras.



■ Rusia es una de las cinco pistas extras que puedes comprar en las tiendas.



■ Un partido de dobles para cuatro jugadores es lo más divertido que puedes encontrar en multijugador para DC. Para morirte de risa.

ra cuatro jugadores y un sistema de bonificación de lujo. Pues aunque parezca increíble, la lista de bondades no se acaba aquí. En el apartado estético, el juego es impecable. Los efectos de sonido son una pasada, y podrás gozar incluso de los gruñidos y bufidos que profieren los jugadores tras la consecución de algún golpe complicado. Los gráficos son de lo mejorcito que se ha visto hasta la fecha en la Dreamcast. Las pistas, trabajadas hasta el más mínimo detalle, alteran su estado a medida que se desarrollan los partidos: las superficies de hierba presentan evidentes claros en las zonas más castigadas, y las de tierra batida no tardan en llenarse de pisadas y marcas producidas por la bola. Además, los partidos se juegan a tiempo real, por lo que podrás ver cómo se desplazan sobre la cancha las sombras de las nubes que pasen en determinados momentos.

A tu disposición tienes a ocho jugadores reales (entre los que se encuentran Carlos Moyà, Jim Courier o Mark Philippoussis) que, además de guardar un parecido increíble con sus homónimos del circuito tenístico internacional, juegan con un estilo clavadito al que estos utilizan a lo largo de la temporada. Por ejemplo, Carlos Moyà destaca por su habilidad sobre tierra batida, mientras que se nota incómodo en superficies rápidas; por su parte, Jim Courier hace gala de su agresividad con la raqueta, y no duda en matar la bola a la mínima oportunidad contra los rivales que prefieren jugar desde el fondo de la pista. A esta precisión en el detalle habría que sumar el comportamiento de la bola sobre las diferentes superficies, tal y como sucede en la vida real. La pelota no botará igual sobre hierba que sobre tierra batida o moqueta, ni tampoco se impulsará a la misma velocidad, por lo que deberás cambiar tu estrategia dependiendo tanto del jugador que elijas como de la superficie sobre la que se juegue el torneo. Por ejemplo, los buenos servidores o los amantes de la bolea van de perlas para las pistas de hierba, mientras que los excelentes pasadores se defienden mejor en las canchas lentas. La verdad es que resulta muy difícil dar con algún aspecto de este interesante deporte que no se haya trabajado hasta la perfección.

Tras semejante ejercicio de peloteo y alabanza, no estaría mal acabar el análisis con alguna crítica, por pequeña que fuera, pero lo cierto es que no se puede decir nada malo de esta joya de juego. *Virtua Tennis* es uno de los títulos más adictivos, accesibles y entretenidos desde el primer minuto para Dreamcast, y pasa a ser de compra obligada para todos aquellos que alguna vez en su vida hayan disfrutado con el deporte del tenis. ¿Segundo servicio? No nos hace falta. Con el primer servicio de *Virtua Tennis* ya vamos sobrados. ■

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
Jugadores y canchas súper detallados a los que se une una animación casi perfecta.

SONIDO
Banda sonora floja, si bien los efectos son de lujo.

JUGABILIDAD
Rápida, fluida y de una adictividad peligrosa para los callos de tus manos.

MULTIJUGADOR
Los dobles para cuatro jugadores son lo mejor hasta la fecha en opciones a varias bandas.

EN RESUMEN
¿El mejor juego de tenis de la historia? Sin lugar a dudas. Es más; uno de los mejores juegos de la historia, prescindiendo del género.





El ángulo de lanzamiento es esencial en la jabalina.

"Hace tiempo que Daley Thompsom decidió retirarse, pero los simuladores de atletismo siguen inspirándose en su juego *Decathlon*"

Sydney 2000

DETALLES

Editor:	Eidos
Desarrollador:	Attention To Detail
Precio:	8.990 ptas.
A la venta:	Ya
Jugadores:	Uno a cuatro
Extras:	Ninguno

¡Aficionados al deporte, llega la hora de machacar los botones!

A todo el mundo le gustaría batir un récord del mundo. Pero si quieres ser el mejor, si lo que pretendes es ganar a los demás, la dedicación y la perseverancia deben ser tus aliadas. Sobre todo en *Sidney 2000*, que obliga a tus atletas a seguir un durísimo programa de entrenamiento y superar un montón de torneos clasificatorios antes de brindarte la oportunidad de competir contra los mejores del mundo en los Juegos Olímpicos propiamente dichos. Se trata del evento deportivo más importante del año (con permiso de la Eurocopa, claro está), por lo que a las olimpiadas de Sidney no le podía faltar el correspondiente videojuego oficial. Sin embargo, no parece que el equipo de desarrollo haya sabido sacar provecho de los beneficios que supone contar con la licencia oficial. Seguro que en las transmisiones deportivas, las televisiones acreditadas se hartarán de ofrecer espléndidos barridos del puerto de Sydney al compás de los acordes del "Gold" de Spandau Ballet; sin embargo, el videojuego se atraganta una y otra vez a la hora de transmitir el glamour y la emoción que suelen acompañar al acontecimiento deportivo universal por excelencia.

Los kenianos destacan en fondo.

Para empezar, todas las competiciones, ya se trate de unas rondas previas o de la mismísima final, parecen contar siempre con el mismo estadio como marco para su desarrollo. Por otro lado, estamos acostumbrados a que los juegos oficiales estén repletos de deportistas reales

■ Este enfoque de cámara no es el más adecuado ni pudoroso para el salto de altura.

■ Los cien metros lisos es la prueba reina del atletismo olímpico. Quizá por su sencillez.

LAS DISCIPLINAS

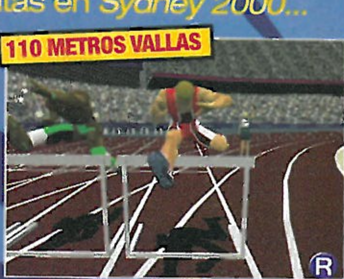
Éstas son nuestras favoritas en *Sydney 2000*...

TRIPLE SALTO



Conseguir velocidad en la carrera es esencial, pero la precisión de los saltos aún lo es más. Lo más difícil es pisar la línea blanca. Si consigues un salto perfecto, sentirás la plena satisfacción.

110 METROS VALLAS



Se requiere una buena técnica de martilleo de botones, ya que también debes pulsar el botón de acción para saltar cada valla. Una carrera en la que impera el ritmo por encima de la potencia.

SALTOS DE TRAMPOLÍN



Entra en juego el factor riesgo, ya que cuanto más complicados sean los saltos, más puntos conseguirás. Calcula bien la entrada en el agua y realiza las piruetas con la mayor precisión posible.

SLÁLOM EN KAYAK



Olvida la velocidad y la potencia. Lo que prima es la precisión y el dominio de las corrientes y remolinos en el agua. Las faltas penalizan, así que recuerda: vísteme despacio, que tengo prisa.



■ A la prueba ciclista le falla la barra de energía, que dificulta el cálculo de la velocidad.



■ La natación es la prueba más terrible para tus pobres dedos.

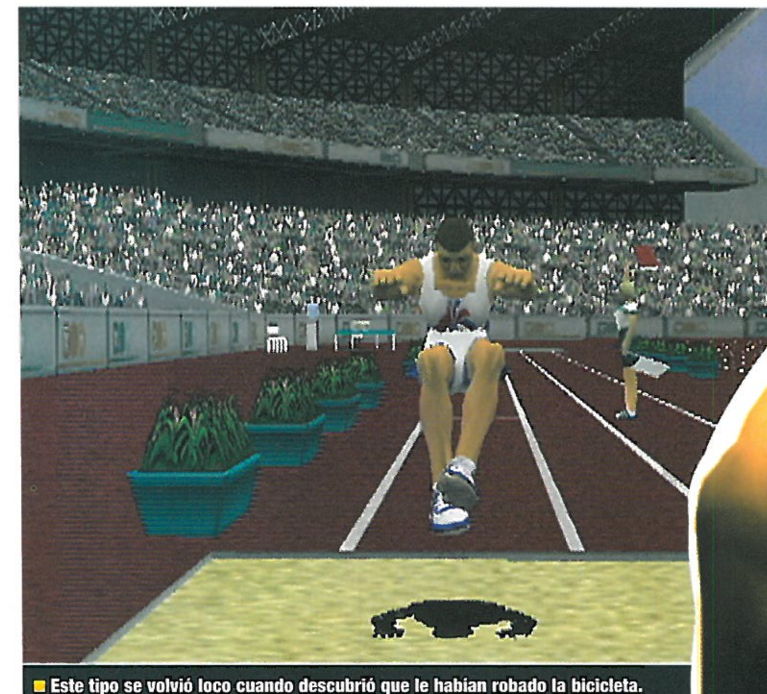
con unas reproducciones virtuales tan detalladas que uno puede distinguir hasta las arrugas del cogote. Pues en *Sydney 2000* tan sólo aparecen atletas anónimos de movimientos desgarbados y que celebran sus triunfos con unos espasmos de lo más vulgar.

En términos de jugabilidad, *Sidney 2000* tampoco anda demasiado inspirado. Hace años que Daley Thompson decidió retirarse, pero los simuladores de atletismo siguen inspirándose en su juego *Decathlon*, que apareció por primera vez para ZX Spectrum. *Sidney 2000* utiliza el típico método de martillear dos botones en rápidas sucesiones para conseguir potencia y velocidad. En su defensa hemos de decir que resulta difícil imaginar un método distinto para un juego de estas características, que toma como base disciplinas deportivas de muy poco movimientos. Al menos, el enorme desgaste físico que supone la práctica de estos deportes olímpicos se ve recompensado cuando se obtiene un buen tiempo o una buena distancia.

> "En *Sidney 2000* aparecen atletas anónimos de movimientos desgarbados"

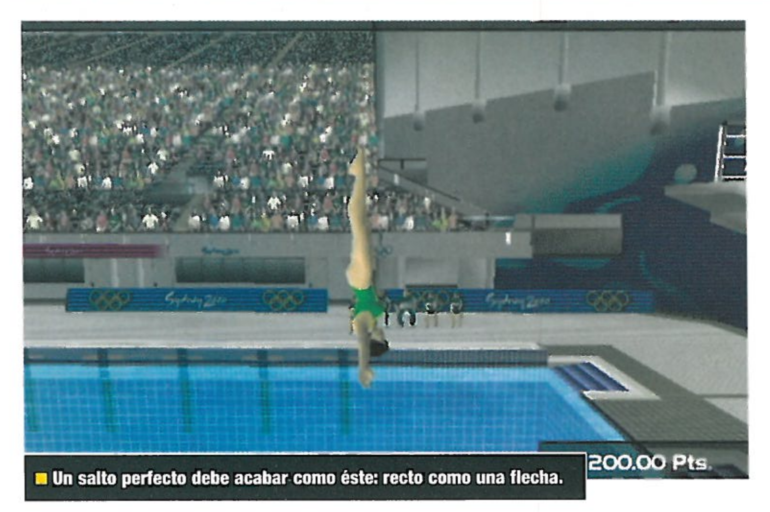
A pesar de todo, *Sidney 2000* no introduce ninguna novedad que permita situarlo por delante del actual rey de los simuladores de atletismo, el *International Track & Field 2* de Konami para PlayStation. De hecho, ofrece menos disciplinas, y las diferencias de calidad gráfica son inapreciables. La comparación puede hacerse extensiva también al modo en que el mando de la Dreamcast hace frente al dominio del método de control; si bien el pad de la PlayStation favorece los movimientos rápidos, suele rendirse cuando se le somete a un castigo prolongado, problema que comparten ambos mandos. Los bordes resaltados de los botones del mando de la Dreamcast no facilitan en absoluto el domino de ►


Si consigues lanzar el martillo te sentirás igual que si te haces con el oro.


Este tipo se volvió loco cuando descubrió que le habían robado la bicicleta.

la técnica del frotado de botones, de modo que lo más probable es que acudas al tan manido truco de echar mano de un objeto sólido como un encendedor o un bolígrafo. Si quieres llevarte a casa un montón de Oros en la maleta, debes estar dispuesto a sacrificar un par de mandos.

La potencia es lo único que importa en eventos como los cien metros lisos o la natación por estilos libres. Deberemos esperar a las disciplinas atléticas más complejas para sacar todo su jugo a las posibilidades del juego. El triple salto es complicadillo: se requiere la dosis adecuada de velocidad y ritmo a la hora de encarar la carrera, una precisión milimétrica para iniciar el despegue, y una potencia sublime para completar un buen salto. El lanzamiento de jabalina y el salto de altura son bastante sencillos, pero el lanzamiento de martillo resulta la mar de confuso. La barra de medición que aparece en la parte inferior de la pantalla es pequeña y ambigua, a resultas de lo cual, el simple hecho de lograr que el martillo salga de la jaula ya es todo un éxito.



Un salto perfecto debe acabar como éste: recto como una flecha.

Por cierto, el diseño de la barra de potencia es desastroso, y aparece medio escondida en un rincón de la pantalla, a pesar de que es el único medio con el que cuentas para decidir tu actuación. La prueba ciclista es una pesadilla, ya que resulta esencial conseguir una velocidad importante en las dos primeras vueltas. Sin embargo, la barra de energía es tan ridícula que uno nunca sabe si los ciclistas están pedaleando con la fuerza adecuada. No hay nada más decepcionante que ser testigo del adelantamiento por parte de todos los rivales mientras tus seleccionados se quedan sin fuelle en la última curva.

Para recuperarte del esfuerzo sobrehumano que supone el martilleo enloquecido de los botones, no hay

GIMNASIO VIRTUAL

El propósito del gimnasio virtual es el de dotar al modo para un jugador de mayor durabilidad. Pero no funciona, ya que las sesiones de preparación son algo de lo que se podría prescindir. Lo malo es que si pasas, jamás verás esa medalla de oro colgando de tu cuello.

CINTA



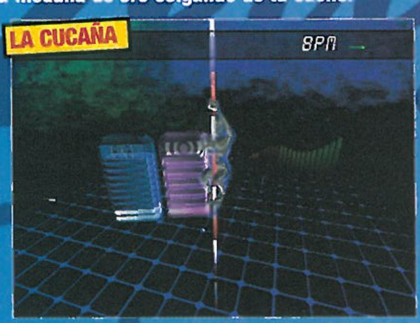
El entrenamiento más sencillo. Todos los atletas tendrán que pasar por la cinta. Para controlarla, martillea los botones como un poseso.

SALTO DE VALLAS



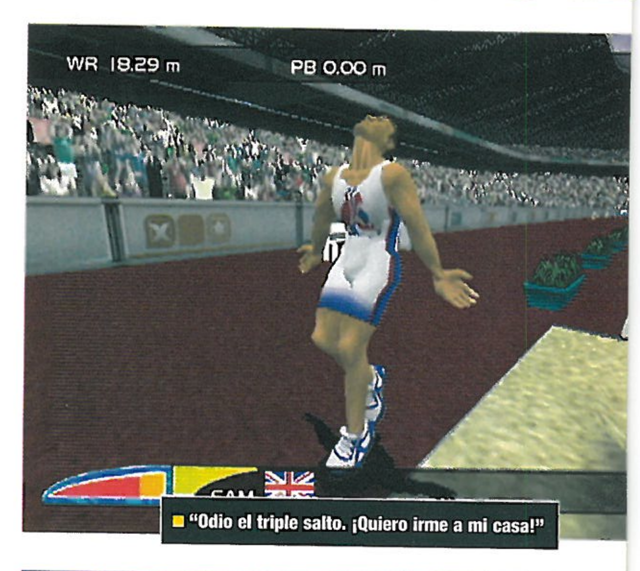
Imprescindible para todos los saltadores. Martillea los botones al tiempo que pulsas el botón de acción. Un rollo.

LA CUCAÑA

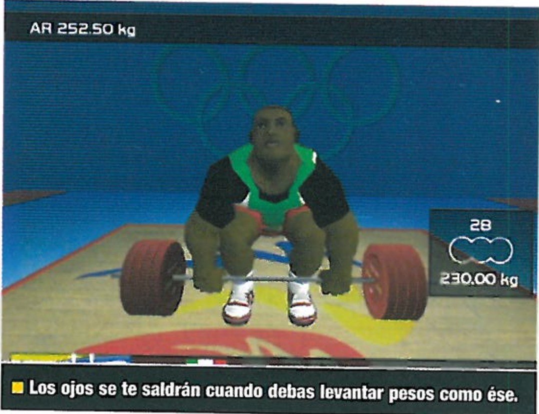


Trepa para fortalecer el torso y la espalda. Te resultará más útil para preparar las oposiciones a bombero que para ganar una medalla.

Pon la repetición y aprovecha para ir al baño.



"Odio el triple salto. ¡Quiero irme a mi casa!"



Los ojos se te saldrán cuando debas levantar pesos como ése.

La ceremonia inaugural de los juegos sirve de presentación del videojuego.



La precisión es esencial en la canoa.

nada mejor que probar algunas de las disciplinas olímpicas menos conocidas que puedes practicar. Cada vez que el COI acepta la entrada de un nuevo deporte en la competición olímpica, se oyen algunas voces discordantes, pero en pocas disciplinas los máximos representantes suelen ser tíos gordos y bigotudos bien entrados en los cuarenta. El tiro al plato es la excepción. Tu imitador de Charles Bronson desenfundará el rifle y apuntará a los pichones de cerámica para intentar hacerlos trizas de un solo disparo. Es una novedad interesante, pero al cabo de un rato es lo mismo que estar delante de un juego de pistola pero con el mando. No importa, siempre puedes decidirte por el Slalom en kayak o por los saltos de trampolín, una disciplina en la que lo que importa es la precisión, y no la velocidad o la potencia.

Sin embargo, al final, cuando ya has probado las doce disciplinas, batido unos cuantos récords del mundo, y machacado a tus amigos partida tras partida, a *Sidney 2000* ya no le queda nada más que ofrecer. La única forma de subsanar semejante lacra hubiera sido mediante la incursión de más eventos deportivos, pero Attention To Detail ha preferido optar por un insulso modo de entrenamiento (no te pierdas el apartado "Gimnasio Virtual").

Lo último que necesitas después de dejarte los dedos martilleando botones, es más martilleo de botones, y menos si no vas a lograr ninguna medalla a cambio, sino tan sólo mejorar en algo la forma física de tu atleta. Resulta frustrante comprobar que el atleta que acaba de lanzar la jabalina a 85 metros en el modo arcade, no sea capaz de pasar de los 58 en la primera ronda clasificatoria de los Juegos Olímpicos. Lo único que puedes hacer para mejorar tu rendimiento es entrar en el gimnasio y machacarte en las máquinas de pesas. Este elemento del juego es tan fascinante como, digamos, dedicarse a levantar pesas en la vida real. La verdad es que la competición en la final olímpica es muy parecida a la competición en el modo Arcade, por lo que no vale la pena perder el tiempo y la salud en el dichoso gimnasio.

Todos los esfuerzos que *Sidney 2000* ha realizado para ofrecer algo que se salga de lo habitual por lo que se refiere a simuladores de atletismo, han sido inútiles. Lo único que nos queda es un juego más o menos divertido que nos permite por primera vez en la Dreamcast ser testigos de las evoluciones de hombres y mujeres embutidos y embutidas en mallas de licra en unos juegos olímpicos. Por desgracia, esperábamos mucho más de un juego que cuenta con la licencia oficial que otorga el comité olímpico. Los griegos no idearon una competición tan compleja para que acabaran destrozándola de esta manera. ■

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
Razonables, pero los cuerpos de los atletas son algo extraños.

SONIDO
Música para olvidar y comentarios básicos.

JUGABILIDAD
La misma que en el resto de simuladores de atletismo. Divertido, pero limitado.

MULTIJUGADOR
Las partidas a cuatro bandas son el plato fuerte de este juego.

EN RESUMEN
Divertido para un rato, si bien carece de novedad que reviva el género. Echa a perder la licencia.




El enemigo de Neo es una mocosa tarada de dos años, Pinki.

"Como los mejores plataformas de antaño, en más de una ocasión te entrarán ganas de estampar el mando contra la pared"

Super Magnetic Neo

Un plataformas de la vieja escuela. Pon a prueba tus nervios.

Desde que las 3D irrumpieron en el mundo de los videojuegos, causando sensación en todo el mundo con una chulería digna del más infame macarra de piscina, el género de las plataformas ha quedado apartado del círculo de los grandes como si de un invitado incómodo se tratara. Quién duda que todavía es posible encontrar restos de acción plataformera tradicional en multitud de títulos, desde *Tomb Raider* hasta *Fur Fighters*, pero lo cierto es que el único juego de plataformas propiamente dicho para DC es *Rayman 2*, e incluso dicho producto navega más por los mares del género de aventuras, debido en parte a su jugabilidad tridimensional.

Cuando hablamos de juegos de plataformas nos referimos a exponentes clásicos tales como *Rainbow Islands, New Zealand Story, Bounty Bob Strikes Back* y las encarnaciones originales de Mario y Sonic, con una jugabilidad consistente en la utilización de plataformas para superar una pantalla repleta de obstáculos, la recolección de ítems y los continuos saltos sobre los enemigos para acabar con ellos. Sencillo, intuitivo y adictivo a más no poder. Por desgracia, dichos títulos son reliquias de los 80, y si quieres probar un plataformas en estado puro hoy día, debes tener en tu poder una Game Boy. Al menos hasta ahora...

Super Magnetic Neo es un juego de plataformas de la vieja escuela, con gráficos coloridos y una jugabilidad intuitiva; la única concesión que se permite a la modernidad es la utilización de un enfoque en 3D falso que se adentra en la pantalla al estilo de *Crash Bandicoot*. Para no alejarse de la tradición plataformera, es más duro que una barra de pan del siglo XVII y más alocado que una rueda de prensa de Boris Yeltsin

DETALLES

Editor:	Crave Entertainment
Desarrollador:	Genki Softworks
Precio:	8.990 ptas.
A la venta:	Ya
Jugadores:	Uno
Extras:	60 Hz, Vibración

Utiliza el campo azul para atraer y atrapar a un enemigo rojo (izquierda) y luego lanza la caja explosiva a otro malo antes de que detone. No la eches a perder (derecha).

EL DESAFÍO NEO



En cada puzzle deberás usar los trampolines y los rastros para llegar a la salida.

Antes de adentrarte en la aventura de Super Magnetic Neo, date una vueltecita por el modo Desafío, ya que te ayudará a acostumbrarte al sistema de control y a los entresijos de su alocada jugabilidad magnética.
Este modo cuenta con cinco niveles de dificultad (desde Mocoso hasta Imposible), y ofrece unos 100 puzzles que te permiten ir pillando el tranquillo al meollo de la cuestión.



Este nivel es parecido a *Crash Bandicoot*, debes avanzar sobre un camello con ruedas.



Neo tiene un montón de animaciones divertidas, pero acabarás harto de verlas.

> "Un juego inteligente y adictivo"

bien puestito de vodka.

La estrambótica trama nos presenta a una traviesa mocosa llamada Pinky que se pasa el día maquinando la manera de sabotear el Parque Pao Pao. Para poner fin a sus abyectos planes, El Profesor conmina a su engendro robótico, Super Magnetic Neo, a batallar a lo largo de 20 niveles y cinco jefes para que pueda retornar la paz y la tranquilidad a Pao Pao. Tú debes controlar a este héroe de cabeza imantada durante toda la misión, y muy pronto descubrirás que, como era de esperar por las pistas que brinda el título del juego, la clave de la aventura está en la habilidad magnética de su personaje.

Pao Pao Park está repleto de obstáculos magnéticos y enemigos metálicos que convierten a Neo en el robot ideal para llevar a cabo semejante tarea. Puede disparar dos campos magnéticos diferentes: uno rojo y otro azul. Si disparas un rayo rojo a un enemigo rojo, la coincidencia de polos hará que el enemigo salga repelido por los aires; si, por el contrario, disparas un rayo azul a un enemigo rojo lo atraerás y quedará atrapado en una caja con carga magnética (recuerda que los polos opuestos se atraen). Evidentemente, el sistema funciona al contrario con el rayo azul: repele a los malos azules y atrae y atrapa a los rojos. Para superar los niveles deberás, además, hacer buen uso de las habilidades magnéticas de Neo; gracias a los trampolines y a los rastros magnéticos que abundan por todos los niveles, nuestro héroe será capaz de sortear los obstáculos más letales que uno pueda imaginar.

Puede que parezca complicado (y lo cierto es que hace falta mucha práctica para dominar tanta habilidad magnética), pero cuando lleves un rato jugando cargarás a los jefes metálicos y te desplazarás por los niveles imantados como si lo hubieras hecho toda la vida, y dominarás las capacidades de este "hombre-imán" moderno como si tal cosa. Semejante jugabilidad supone un concepto muy original y divertido, pero el resto del juego es más clásico que el veraneo en Marbella de las momias de la prensa del corazón.

Lo que verdaderamente conecta a *Super Magnetic Neo* con el glorioso pasado de los juegos de plataformas es su extrema dificultad. Al igual que los clásicos plataformas de antaño, en más de una ocasión lanzarás el mando contra la pared y proferirás más improperios que Jesús Gil cuando le recuerdan el estado algo turbio de sus finanzas. Los dos primeros mundos son bastante sencillos, pero a medida que avanzas las manos empezarán a sudarte, los dientes te rechinarán y poco a poco empezará a salir un humo cada vez más espeso por tus orejas. Estamos ante un título difícil de verdad, y sólo aquellos que hayan disfrutado de algún plataformas clásico con anterioridad serán capaces de superar la totalidad de *SMN*.

Para jugar con este título, más que habilidad se requiere una buena memoria. La técnica de ensayo y error está a la orden del día, y para lograr tu objetivo deberás memorizar con exactitud dónde y cuándo sucumbiste por última vez para no volver a tropezar dos veces con la misma piedra. Si quieres superar un nivel, lo único que debes hacer es jugar y morir varias veces; se trata de avanzar un poco más a cada intentona hasta que alcanzas el final. No hay ni rastro de esa jugabilidad más permisiva de los juegos actuales, pero es que los plataformas clásicos obedecían a esta técnica y, te guste o no, *SMN* es todo un homenaje al pasado.

Si te crees capaz de soportar la frustración que te sobrevendrá mientras intentas dominar a este monstruo magnético descubrirás un juego inteligente y adictivo que confirmará todo lo bueno que siempre se ha dicho de los viejos títulos de plataformas. Sin embargo, todos aquellos que se muerden las uñas y echan sapos y culebras por la boca cada vez que juegan a *Rayman 2*, deberían evitar a toda costa acercarse a *Super Magnetic Neo*. Lo más probable es que sufran un ataque de nervios.



GRÁFICOS
Un mundo de dibujos animados excelente con grandes caracterizaciones.

SONIDO
Una banda sonora agradable, algo extraño en un juego de plataformas.

JUGABILIDAD
Retoma la más que probada fórmula de los plataformas y la sazona con la novedosa introducción del magnetismo.

EN RESUMEN
Probablemente, el juego más difícil para DC, pero los más veteranos masoquistas que se pirran por los plataformas seguro que resisten hasta el final.



SOBRE DIEZ



La cámara se aleja para que no pierdas detalle de la acción.

"El factor más importante es cómo se comportan los luchadores en el ring, y aquí es donde empiezan a torcerse las cosas"

Plasma Sword

El rey de los beat'em up tiene un juguete nuevo. Pero, ¿querrás jugar con él?



Qué pretende Capcom? ¿Acaso quiere batir el récord de lanzamientos para Dreamcast? Ningún otro desarrollador ha sustentado nuestra admirada consola de forma tan constante desde su nacimiento; sólo por eso, merecería que Sega le premiara con una placa conmemorativa o un reloj de sobremesa exclusivo. Embriagado aún de suerte y generosidad, Capcom añade *otro* título más a su creciente lista de *beat'em ups*. Te presentamos *Plasma Sword*: ¡juzga por ti mismo!





Asa al rival para mostrarle que no eres ningún fantoche.



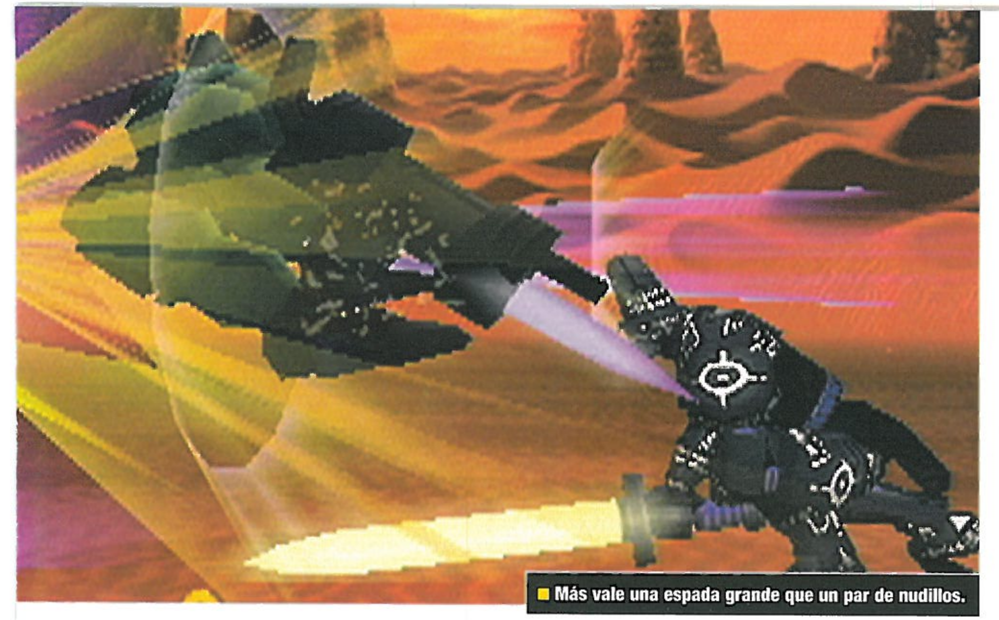


¿Qué tienes a cambio de un fajo de billetes? ¿Un nuevo juego de lucha exclusivo para DC? ¿Gráficos revolucionarios? ¡Ojalá! La triste y pura realidad es que *Plasma Sword* es una secuela/actualización del *beat'em up* para PlayStation *Star Gladiator*, un juego que no es precisamente conocido por ser el mejor en su género. Para empezar, echa un vistazo a los personajes: una panda de lo más variopinta, encabezada por un robusto autómata, una colegiala japonesa, y un tipo rarísimo parecido a un bufón, que cuentan como armas con dos yoyós y una lengua extralarga. La ridícula lista se amplía hasta completar un total de 24 luchadores, incluidos los dos escondidos, pero si te paras a hacer números las cuentas no salen. La mayoría de los personajes tiene un contrincante que comparte sus movimientos; así que, estrictamente hablando, los combatientes se reducen a 10. El factor más importante, sin embargo, es cómo se comportan los luchadores en el ring, y aquí es donde las cosas empiezan a torcerse.

El sistema de lucha es el típico de Capcom, sólo que esta vez a los característicos movimientos de Patada y Puñetazo se les ha unido Provocar y Mover. Provocar te deja acosar al enemigo y Mover imita la carrera en ocho direcciones de *Soul Calibur*, lo que te permite esquivar al contrario y golpearle mientras se tambalea. Acompañan a estos cuatro pilares fundamentales del juego tres ataques diferentes de plasma (de ahí el título), accesibles a través de una combinación de botones. Reflejo de Plasma te envuelve en una esfera de electricidad que deja inconsciente al rival durante unos momentos, mientras que Venganza de Plasma crea una es-



Un movimiento típicamente Capcom.


Más vale una espada grande que un par de nudillos.



Los asombrosos fondos son una excepción.



Que se prepare el monigote, Gore lo hará papilla.



¿Quiere probar el dinosaurio en almíbar? No gracias, tráigame melocotón.

¿BUSCAS PELEA, AMIGO?

Para añadir un poco de brío a la acción, la opción Provocar tiene unos resultados divertidos, a la par que extraños. Mira, si no, estas capturas.



Al bicho raro de Gore, la cabeza se le hincha como un globo. ¡Desínflalo!



Prince es un payaso: se gira para darse palmadas en el trasero. ¡Dale justo ahí!



Rain, la muy tonta, se monta en su varita mágica y le entra la risa fácil. ¿Se habrá emborrachado con Red Bull?



El grandote Byakko se inclina hacia delante y con el dedo se perfora la garganta, lo que le provoca la muerte.

fera similar, aunque podrás contraatacar automáticamente si recibes un golpe. El tercer ataque es el Campo de Plasma, el cual una vez activado, cambia el fondo a una arena de neón tormentoso además de armar a tu luchador con un reforzador de tiempo limitado. Los reforzadores incluyen desde láseres y lanzamientos que hacen crujir los huesos a un raro efecto que expande tu personaje hasta cinco veces su tamaño, con lo que puedes pisotear al rival cual insignificante cucaracha. Todos estos movimientos se reflejan en la barra de plasma, la cual se llena con cada golpe que infliges, y los diferentes movimientos requieren un nivel distinto de plasma. Aunque suene a novedad en la tradición de las barras de energía, en realidad es el sistema básico de *Street Fighter* pero con otro nombre.



A pesar de todo lo dicho, la hora de la verdad llega con la jugabilidad, y hemos de admitir que *Plasma Sword* es más lento que otros juegos Capcom. Por descontado, muchos de los personajes son pesados y lentos a propósito; pero, aun así, el juego en general sigue siendo muy lentorro, pues en el fragor de la batalla algunos movimientos parece que tarden años en ejecutarse. Y eso no es lo peor. Su mayor defecto es la falta de emoción. Quizá tengan la culpa los antipáticos personajes o los gráficos apagados, pero la cuestión es que al cabo de una media hora, ya te dará igual si no vuelves a jugarlo nunca.

Para ser justos, *Plasma Sword* es un juego de lucha sólido que en términos de jugabilidad sigue la tradición de los demás *beat'em up* marca Capcom. Tiene todo lo que esperarías que tuviera, desde los simples movimientos de proyección a los espectaculares ataques especiales. Lo que hace, no lo hace mal. Pero tampoco innova, que sería lo más importante. Si se tratara de un lanzamiento de un desarrollador de segunda fila, aún se le podría perdonar la torpeza. Pero estamos hablando de Capcom. Con triunfos como *MVC2* y *Power Stone* en su haber, no hay excusa posible para un proyecto triste y aburrido. Sus orígenes PSX son demasiado obvios. *Plasma Sword* corre el riesgo de no atraer la atención de los nuevos jugadores hacia los *beat 'em up* y, debido a la dura competencia, podría acabar muy pronto en el cesto de las ofertas. ■

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
Una imitación de los de PlayStation. No son propios de Dreamcast.

SONIDO
Banda sonora con los típicos efectos. Nada nuevo.

JUGABILIDAD
Insulso e insustancial.

MULTIJUGADOR
Tiene un pase, al ser un poquito más emocionante que el aburrido modo para un jugador.

EN RESUMEN
Más te valdría comprar *Marvel Vs Capcom 2* o *Power Stone*. A menos que *Star Gladiator* te gustase con locura.





Los fornidos jefes son poco originales, pero cumplen su cometido.



Puedes utilizar tres naves diferentes para soltar un aluvión de proyectiles a los enemigos.



Algunos enemigos guardan sorpresas...



... como este enorme rayo láser.





Hay varios tipos de bombas, con nombres tan dulces como Muerte Abrasadora o Agonía.

Giga Wing

Ya sabes de qué va: los aliens atacan y tú los exterminas.

DETALLES

Editor:	Virgin
Desarrollador:	Capcom
Precio:	8.990 ptas.
A la venta:	Ya
Jugadores:	Uno o dos
Extras:	Vibración

El dicho de que hay gente para todo también se puede aplicar a los usuarios de videojuegos. A pesar de la capacidad que tiene la DC de generar entornos súper realistas, todavía hay jugadores que se muestran fieles partidarios del viejo estilo en 2D. A esos fans de lo retro desnutridos, *Giga Wing*, un *shoot'em up* arcade con scrolling en vertical, les va a producir una emoción comparable a encontrar un billete de 2.000 pelas en el bolsillo interior de la chupa de cuero. Introduce otra moneda para continuar...

A bordo de una nave solitaria y con la finalidad de librar al mundo de esa escoria alienígena, matas con plasma cualquier cosa que se mueve, esquivas los disparos del enemigo, y recoges ítems que incrementan tu potencia de fuego a proporciones absurdas. Eso es todo. Simplemente te limitas a destruir cuanto tienes ante ti, hasta que un jefe gigantesco aparece para intentar pararte los pies. El videojuego en su forma más pura y dura.

Si todo esto suena un poco básico para tu gusto, vale la pena recordar que estamos hablando de un género que ha estado fermentando desde que Taito dio a conocer el juego para recreativa de mayor trascendencia, *Space Invaders*, allá por 1978. Títulos como *R-Type* y *Gradius* rápidamente establecieron las pautas a seguir y, pese a que el género parece haber caído en desgracia, los jugadores crónicos llevarán siempre en el corazón los *shoot'em up* en 2D.

Lecciones de historia aparte, el atractivo de juegos como *Giga Wing* reside en la intensidad de la experiencia, que hace que la adrenalina se dispare: las palmas de la mano te sudan y el corazón se te acelera. Una ola tras otra de naves enemigas invaden la pantalla mientras intentas desesperadamente rehuir los proyectiles enemigos que vienen en esa dirección. Parpadea un segundo y estás muerto. Estos juegos son muy distintos de la mayoría de los títulos modernos, pues la naturaleza repetitiva de aquéllos te exige más reflejos que esfuerzo mental. No obstante, Capcom ha añadido un ligero elemento de estrategia en forma de escudo que repele el fuego enemigo. Sólo dura unos segundos, pero necesitarás pensar para darle el mejor uso. ¡No temas tu cerebro podrá resistirlo!

Para los entendidos en *shoot'em ups*, *Giga Wing* no está a la altura de *Batsugun* para Saturn o de Super Star Soldier para PC Engine, pues el único modo de juego te va a durar lo que una recortada en la puerta de un colegio americano, pero dada la carestía de *shooters* en 2D para Dreamcast... Si te apetece vivir una experiencia arcade, aunque te deje la vista echa polvo, o buscas un poco de nostalgia, cómprate *Giga Wing*.

> "Te limitas a destruir cuanto tienes ante ti"

DC-M VEREDICTO

GRÁFICOS
Arte en 2D, con millones de balas y enemigos enormes.

SONIDO
Ruidosas explosiones y fuego láser acompañados de música tecno.

JUGABILIDAD
Diversión frenética y delirante, pero corta.

MULTIJUGADOR
Invita a un amigo. El doble de jugabilidad, el doble de diversión.

EN RESUMEN
Para amantes de los *shoot'em up* tradicionales, es un paso hacia atrás.

7
SOBRE DIEZ

V3 FX Racing Wheel

DETALLES

Distribuidor: **Netac***
Fabricante: **InterAct**
Precio: **8.990 ptas.**
Características:
Sensibilidad personalizable
Base ancha
Ranura Memory Pak
Reprogramación de botones

7 SOBRE DIEZ

Si te van los juegos de coches y estás pensando en invertir tu dinero en algún periférico potente, apunta en tu lista de posibles compras estos dos volantes de InterAct.

El primero de ellos es un modelo idéntico al que sacó para N64 la misma compañía, y se llama V3 FX Racing Wheel. Se trata de un volante que viene acompañado de una plataforma de grandes pedales y con una amplia base para fijarlo bajo las piernas. Entre las principales características está la posibilidad de alargar e inclinar la columna, lo que te permite elegir entre 15 posiciones distintas. Además, incorpora un motor de vibración y una ranura para el Memory Pak. Pero, aunque todo esto es muy importante, lo principal es ver qué tal responde el instrumento en la carretera.

Una vez que has acomodado el volante firmemente entre tus piernas, podrás comprobar que la experiencia es similar a la de presentarse al examen de conducir. Los coches parecen mucho más reales y te sientes dentro de ellos, pero te cuesta más controlarlos. El volante V3 FX Racing Wheel incorpora, por fortuna, una función de ajuste de la sensibilidad que seguramente tendrás que utilizar al principio, cuando veas que tus tiempos no llegan a lo que estás acostumbrado, pero siempre encontrarás dificultades para sentir pleno control, pues la desventaja del V3 FX Racing Wheel respecto al otro volante de InterAct que analizamos a continuación es su liviandad y la falta de una cierta resistencia a ser girado (lo que crearía la sensación de tener unas ruedas pegadas al suelo y estar pilotando un coche de verdad).

Hay que mencionar que las funciones de los 10 botones son reprogramables, que la rotación del volante es bastante generosa (de 300°) y que el mecanismo de autocentrado cumple con su deber. Sin embargo, la falta de firmeza en el control también se siente bajo tus pies: la base de pedales, pese a su tamaño, tiene la misma inconsistencia que el volante. Por otro lado, esta ingravidez se agradece después de jugar tres horas, porque te cansas menos; pero si lo que buscas es realismo, lee lo que viene a continuación. ■

Dreameye

Un nuevo producto Sega ha visto la luz en el mercado japonés. Se trata de una videocámara digital de Internet exclusiva para Dreamcast que permite transmitir vídeo y foto mails, así como la participación en vídeo chats.

Con este nuevo lanzamiento, Sega ha dotado a su consola de una nueva dimensión y abre un camino de oportunidades a futuros servicios de transmisión de imágenes no sólo aplicables a la comunicación, sino también a sus juegos. Esperamos que Sega se apresure a lanzar su producto en Europa. ■

DETALLES

Distribuidor: **Sega**
Disponible sólo en: **Japón**
Tamaño*: **58mmx19mm**
Peso*: **62 grs**

*Sin batería

Concept 4 Racing Wheel

La otra oferta de conducción de InterAct para Dreamcast es una pieza maravillosa, sólida en cada componente y, paradójicamente, más suave al tacto que el volante analizado arriba.

Desde el primer vistazo el asunto se pone interesante, pues el diseño del Concept 4 incorpora piezas de dos colores distintos, además de un centro y unas palancas metálicas que le dan apariencia de coche de lujo; y al tenerlo entre las manos, la cosa mejora aún más, puesto que viene con un revestimiento de goma que lo hace mucho más suave al tacto que el V3 FX. Por otro lado, la disposición de los botones es más cómoda y tiene todas las prestaciones del anterior, incluida la función de reprogramación de botones, la ranura para el Memory Pak, la personalización de la sensibilidad y la posibilidad de reacomodación según lo uses en el regazo o pegado a la mesa. En realidad, el Concept 4 está pensado más para ser empotrado a una mesa, pues no tiene una base lo bastante ancha para sujetarlo con las piernas, y las posibilidades de reacomodación resultan poco efectivas si tienes el aparato en esa posición.

Tal y como sucede con el V3 FX, al principio te parecerá que no tienes todo el control habitual sobre tu coche. Sin embargo, ahora sentirás que estás conduciendo uno de verdad. También te exigirá que te acostumbres, aunque el esfuerzo no será mucho, pues cada carrera te hará sentir que estás dentro de un coche real, tanto por los pedales como por el volante. La resistencia de cada una de estas piezas es sorprendentemente similar a la que ofrece la conducción real, tanto que tras un par de horas tus brazos te pedirán un descanso y usarás las palancas metálicas que quedan al alcance de tus dedos para dejar descansar un poco los pies. Estas palancas cumplen las funciones de los botones A y B y giran con el volante, con lo cual resultan una adición perfecta para tener el control total del vehículo continuamente. Por último, el Concept 4 incorpora un sistema de vibración que funciona conectándole un adaptador independiente de corriente, lo que la hace mucho más fuerte.

Por todo esto, sin duda lo que te llevará a elegir finalmente entre el V3 FX o el Concept 4 será el precio. ■

DETALLES

Distribuidor: **Netac***
Fabricante: **InterAct**
Precio: **12.990 ptas.**
Características:
Sensibilidad personalizable
Resistencia realista
Ranura Memory Pak
Revestimiento goma
Fuerte vibración
Palancas función A/B





Para más información contactar con Netac:
Tel. 93 485 45 53
info@interact_spain.com

DC-TOP

La Lista

Top 10 Dreamcast

Los más vendidos

Aquí tienes la lista de los más vendidos del mes, cortesía de CentroMail (902 171819, www.centromail.es), y un par de juegos que te recomendamos.

1 

Dead or Alive 2

Editor: Acclaim Desarrollador: Tecmo

Un sobresaliente beat 'em up en 3D sólo comparable con *Soul Calibur*. Su dificultad y sus explosivos personajes harán de él un compañero del que te costará despegarte.

2 

Resident Evil Code: Veronica

Editor: Proein Desarrollador: Capcom

Code: Veronica es al terror lo que Georgie Dann a las canciones del verano. La apoteosis, el culmen, la cima, el desiderátum, el summun. La madre que lo parió.

3 

Crazy Taxi

Editor: Sega Desarrollador: Sega

Celebramos que tu madre haya preferido engancharse a este fantástico arcade en vez de sembrar el terror en las carreteras españolas.

4 

Silver

Editor: Infogrames Desarrollador: Spiral House

Un juego de rol gráficamente impresionante y muy envolvente. Muy entretenido, aunque puede irritar a los puristas del género.

5 

Gauntlet Legends

Editor: Virgin Desarrollador: Midway

Revisitación de uno de los mayores clásicos de todos los tiempos que mantiene la misma jugabilidad repetitiva y que ha sido engalanado con gráficos muy coloridos y en 3D.

6 

Sonic Adventure

Editor: Sega Desarrollador: Sega

¿Es un relámpago? ¿Es una ametralladora portátil? No, es el erizo más famoso del mundo virtual. Un clásico (con permiso de Espinete).

7 

Soul Calibur

Editor: Sega Desarrollador: Namco

El mejor juego de lucha, junto con *Dead or Alive 2*, al que puedes jugar. Los creadores de *Tekken* dejan el pabellón de la Dreamcast a una altura al alcance de pocos.

8 

V-Rally 2

Editor: Infogrames Desarrollador: Infogrames

La fórmula parecía gastada, pero Infogrames nos ha sorprendido con un arcade jugabilísimo, gráficamente suntuoso y ultra veloz.

9 

Tony Hawk's Skateboarding

Editor: Acclaim Desarrollador: Treyarch

No sé en tu ciudad, pero en la nuestra lo que está de moda son los patinetes. No es broma. Consolémonos jugando con el mejor simulador de skateboard del mundo.

10 

Ecco the Dolphin

Editor: Sega Desarrollador: Alaploosa

Hay otras especies en peligro, amén de los delfines: los burros, las monjas, los bakalas... Sólo los burros merecen un juego tan exquisito como éste.

www.centromail.es

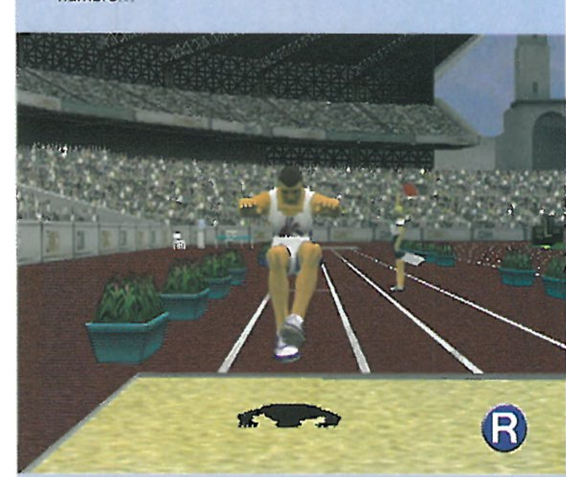
DC-M... ¡¡a jugar!!

Este mes trabajamos menos gracias a...



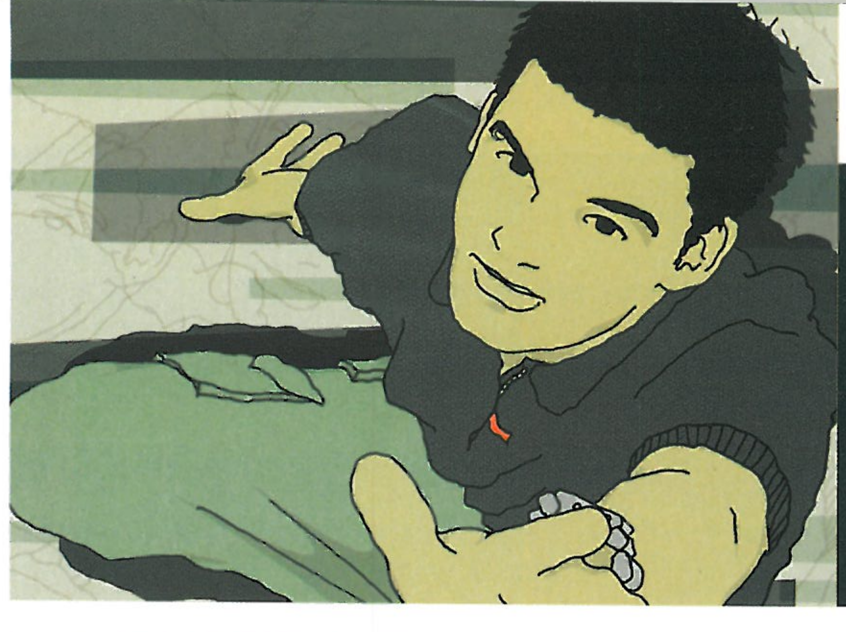
Half-Life

Hay un dicho que reza que "siempre hay un camino a la derecha", pero nosotros este mes hemos descubierto que también lo hay a la izquierda, hacia adelante, hacia atrás... El único problemilla es que casi todos los caminos se encuentran plagados de bichos e insectos dispuestos a comerse un bocadillo de carne humana. Me está entrando hambre...



Sidney 2000

Tras nuestra última visita al doctor, no nos quedó otra opción que asegurarle al médico que haríamos cada día diez minutos de ejercicio nada más levantarnos. Y le hemos hecho caso. El problema es que recién levantado era muy difícil batir récords, así que hemos cambiado el horario y ahora no nos despegamos de *Sydney 2000* en toda la tarde. Y es que somos unos chicos muy sanos.



GUÍA DE INVERSIONES

SÍ, LA DREAMCAST ES TODO UN FESTÍN GASTRONÓMICO, PERO NO PUEDES CONFORMARTE CON PEDIR UN PLATO CUALQUIERA DEL MENÚ. SI QUIERES SOFTWARE SANO Y EXQUISITO, NO ACEPTES IMITACIONES Y LÉETE CON ATENCIÓN LAS SUGERENCIAS DE NUESTRO *CHEF*.

DEAD OR ALIVE 2

Tecmo ha reinvertido sus bien ganados ahorros en un *beat'em up* modélico. *Soul Calibur* es la perfección arcade llevada a su máxima expresión, pero *DoA2* consigue estar a la altura con su combinación de realismo, precisión técnica y esplendor visual.

DC-M 10/10

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Tecmo
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Rumble Pack.
- **A Favor:** No se nos ocurre un *beat'em up* mas completo. Espléndido modo Tag.
- **En Contra:** Buscarle defectos a este juego sería casi una herejía.





SOUL CALIBUR

DC-M 10/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Namco
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Rumble Pack, opción 60 Hz.
- **A Favor:** Gráficos perfectos, un montón de modos, opciones y personajes.
- **En Contra:** Si alguien encuentra defectos a este juego, es que es imbécil.

El mejor juego de lucha de la historia sin lugar a dudas, y uno de los mejores juegos de todos los tiempos en general (el mejor, de hecho, para muchos). Se trata de la continuación en Dreamcast del fantástico arcade y juego para PSX *Soul Blade*. *Soul Calibur* también fue recreativa antes que título de Dreamcast, pero el juego de consola es infinitamente superior. ¡Sí, sí, créetelo! De los creadores de Tekken.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

La mejor conversión de un arcade que se ha hecho jamás. La versión para Dreamcast de *Sega Rally 2* no tiene nada que envidiar al arcade original. Más bien todo lo contrario: el arcade tiene cosas que envidiar al juego de consola, porque nuestro gd-rom cuenta con 40 circuitos distribuidos en seis escenarios diferentes.

DC-M 10/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.490 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Volante
- **A Favor:** Gráficos inmejorables, multitud de circuitos, infinidad de coches.
- **En Contra:** Carreras al estilo arcade 100% con todo lo que eso conlleva (no hay daños, ni dinero...).



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Nueva entrega de la saga zómbica más famosa de los videojuegos. Capcom ha puesto todo su empeño para revolverte el estómago con la carga de acción, sangre y terror más bestia desde *Brácula*. La jugabilidad continúa siendo la clásica de la serie, lo que ha creado un séquito de fans y un alud de detractores, pero, en este caso, estás ante el título *RE* más grande de todos, con animaciones propias de película y una trama exquisita.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Proein/Eidos
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 pesetas
- Jugadores: 1
- Extras: Vibration
- **A Favor:** Una perita en dulce para los fans de la saga. Entornos enormes y zombies a mansalva.
- **En Contra:** Capcom sigue confiando en su sistema de control tan infame y anquilosado.





DC-M 9/10

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Treyarch
- Precio: 8.990 pesetas
- Jugadores: 1-2
- Extras: Vibration
- **A Favor:** Gran sensación de libertad por entornos excelentemente reproducidos.
- **En Contra:** Tardarás en conseguir puntuaciones dignas de mención.

TONY HAWK'S: SKATEBOARDING

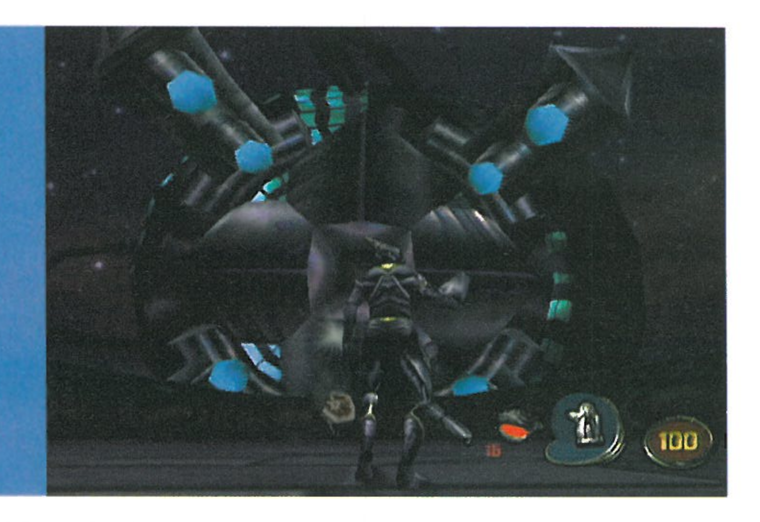
El primer simulador deportivo de skateboard para DC tiene tanta calidad y crea tanta adicción que pronto la tabla de skate será más familiar para ti que una pelota de cuero. Con una licencia para entendidos, el título cuenta con una jugabilidad excelente, unos gráficos increíbles y un multijugador muy ingenioso. Haz el gamberro.

MDK2

Una insólita combinación de cómic de extravagancias futuristas y *shoot'em up* furioso. Un perro, un científico loco y un humilde burócrata se lanzan a salvar el mundo sin contemplaciones. Muchos morirán en el intento y la mayoría de los escenarios quedarán hechos trizas, pero valdrá la pena. Uno de los juegos más creativos que han pasado por la Dreamcast hasta ahora.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Virgin Interplay
- Desarrollador: Bioware
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: 60 Hz, Vibration Pack
- **A Favor:** Diseño genial, controles precisos y llenos de posibilidades. Mucha acción.
- **En Contra:** Curva de dificultad un poco irregular.





DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: Volantes, Rumble Pack
- **A Favor:** Mucha acción, gráficos increíbles, gran jugabilidad.
- **En Contra:** Tal vez demasiado arcade.

CRAZY TAXI

Tras una larga espera, mil *previews* y millones gastados en la recreativa, llegó *Crazy Taxi* para Dreamcast. Inicias el juego y no tardas mucho en darte cuenta de que todas las dudas que podías haber tenido sobre esta conversión eran ridículas. La jugabilidad es enorme y la durabilidad está asegurada gracias a un nuevo mapa y a los geniales retos de Crazy Box. La verdad es que ahora ya tenemos, al menos, dos razones para estar orgullosos de nuestra Dreamcast: *Soul Calibur* y, claro, *Crazy Taxi*.

SONIC ADVENTURE

La mayor virtud de *Sonic Adventure* es que son seis juegos en uno. Al principio sólo está disponible Sonic, pero a medida que avances en el juego con él, te encontrarás con los otros cinco personajes, que pasarán a estar accesibles en el menú principal. Lo que queda es pura exploración. Se mantiene el aspecto general de los escenarios, pero la distribución de los elementos y los objetivos se transforman completamente.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sega
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: opción 60 Hz.
- **A Favor:** Gráficos fabulosos, seis juegos en uno, durabilidad y variedad.
- **En Contra:** Problemillas con la cámara; sensación de espectador en los primeros niveles.





DC-M 9/10

- Distribuidor: Proein
- Desarrollador: Crystal Dinamics
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1
- Extras: VM
- **A Favor:** Gráficos magníficos, muy buen diseño de niveles, inmortalidad, no hay tiempos de carga.
- **En Contra:** Se come la VM.

SOUL REAVER

La secuela del juego para PSX *Omen:Legacy of Kain* le saca unos trescientos pueblos de ventaja al original gracias a uno de los guiones más completos y creíbles que hemos visto en mucho tiempo. En el papel de Raziel, un vampiro atormentado y poderoso, debes recorrer dos áreas de juego inmensas o dominios, el dominio Físico y el dominio Espectral, cada uno con su propia lógica y sus reglas de juego.

POWER STONE

Durante los primeros meses de vida de DC ha sido un éxito de ventas, así como un favorito de gran parte de la crítica. *Power Stone* es un juego de pelea en 3D. Con escenarios extraños y personajes curiosos. Falto de longevidad en el modo para un jugador, pero adictivo en familia. Éste es uno de aquellos juegos que son muy fáciles de empezar a jugar, pero dificilísimos de llegar a dominar por completo.

DC-M 9/10

- Distribuidor: Eidos
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: VM
- **A Favor:** Extremadamente original. Fácil de jugar y muy bonito.
- **En Contra:** Demasiado difícil de completar.



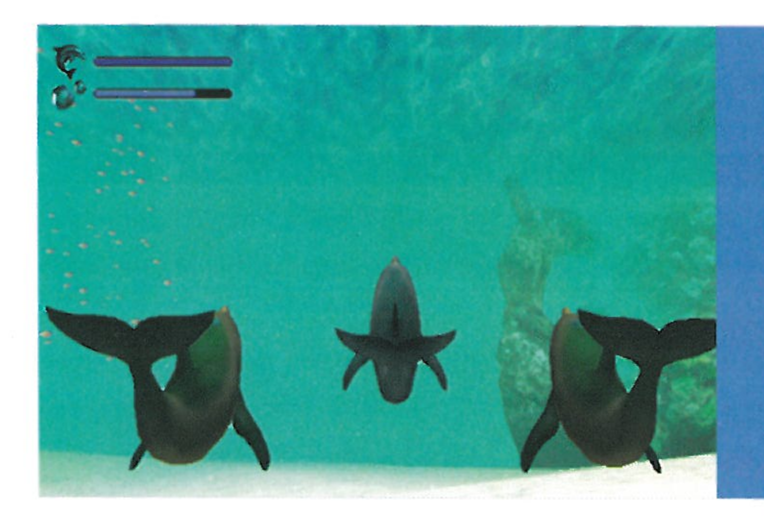


DC-M 9/10

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Bizarre
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: 60 MHz
- **A Favor:** Espléndida combinación de disparos, plataformas y puzzles.
- **En Contra:** Diabólicamente difícil para ser un "juego de peluches".

FUR FIGHTERS

Sí, es verdad que lo protagonizan unos entrañables guerreros de peluche, pero te juramos por el primer GD de *Shenmue* que *Fur Fighters* es el mejor juego de aventuras de la Dreamcast, a pesar de no tener la atmósfera descarnada y adulta de *Shadowman* y *Soul Reaver*. Una explosiva combinación de violencia y plataformas que recuerda a los mejores juegos de Rare.



ECCO THE DOLPHIN

DC-M 9/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Appaloosa
- Precio: 8.990 pesetas
- Jugadores: 1
- Extras: Vibration
- **A Favor:** Sin duda, estamos ante los mejores gráficos que has visto.
- **En Contra:** Quizá encuentres que le falta algo de acción.

Extraño título en el que no hay tiros, ni pelotas, ni patadas, ni escotes. Como si de una campaña de Greenpeace se tratase, has de salvar al mundo de sus problemas medioambientales. Tras esta trama se encuentra un juego espectacular, entretenidísimo y muy curioso. Aunque parece sencillo, tiene puzzles dificilísimos.

MAKEN X

Una versión futurista de *Excalibur* en la cual la verdadera protagonista es una espada inteligentísima. El juego sorprende por su alto grado de interactividad. Tanta que puedes decidir a cada momento el bando en el que quieres estar y acabar el juego de siete formas diferentes. Un manejo muy cómodo hace que el juego te absorba enseguida y la velocidad a la que se mueve te mantendrá tenso en todo momento.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Atlus R&D1
- Precio: 8.990 pesetas
- Jugadores: 1
- Extras: 60Hz
- **A Favor:** La posibilidad de escoger en todo momento cómo evolucionará el juego.
- **En Contra:** Las escenas de vídeo son la peor parte del juego.





MARVEL VS CAPCOM 2

DC-M 8/10

- Distribuidor: Virgin
- Desarrollador: Capcom
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: 60 Hz, vibración
- **A Favor:** Los gráficos son un regalo para los ojos. Desde los escenarios hasta los personajes, pasando por los golpes especiales.
- **En Contra:** Sólo dispones de dos modos de juego y uno sólo para un jugador.

Capcom vuelve a demostrar que, cuando las cosas se hacen bien, no hay por qué cambiar. Fiel a este principio, *Marvel Vs Capcom 2*, un *beat 'em up* en 2D, destaca sobre otros juegos de lucha en 3D. Es un juego salvaje en el que predominan las combinaciones de botones y por el que desfilan una pandilla de personajes sin igual. La velocidad es frenética y los golpes finales una tormenta de luz y efectos.

BUST-A-MOVE 4

Una revisión del clásico juego de puzzles de burbujas. Aunque se trata de un título muy simple, es tan adictivo que te mantendrá enganchado con tus amigos durante horas y agradecerás su jugabilidad tan frenética desde el primer instante. Además, el juego cuenta con tres modos para un jugador, por lo que la batalla burbujil no se limita a las multitudes. El Tetris de la Dreamcast.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Acclaim
- Desarrollador: Taito
- Precio: 5.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Vibración
- **A Favor:** La actualización no desmerece en nada a una consola tan potente como la Dreamcast.
- **En Contra:** Puede resultar poco atractivo para aquellos que disfrutan de la espectacularidad.

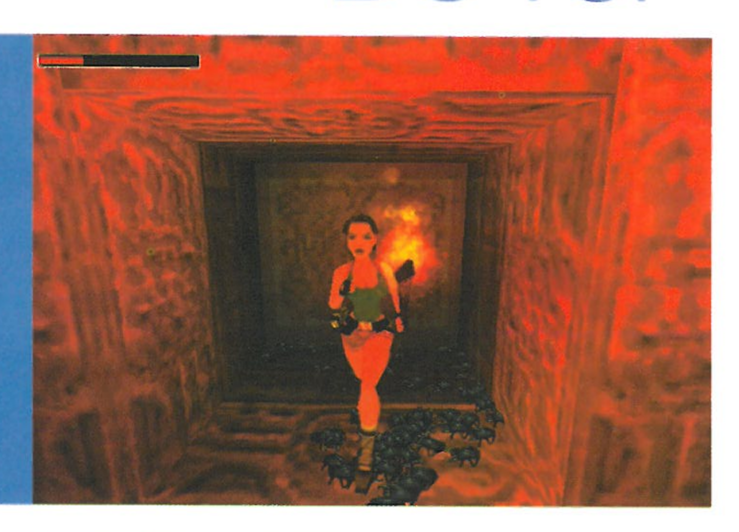


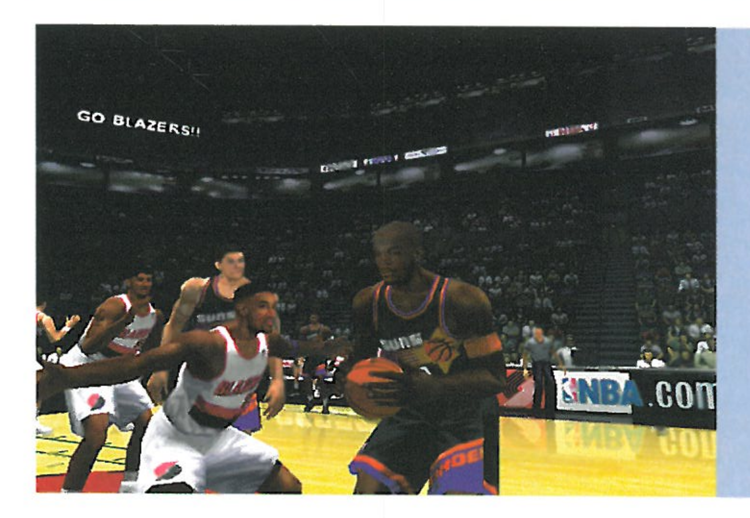
TOMB RAIDER IV

La arqueóloga más famosa del mundo virtual no podía permanecer alejada de la Dreamcast. Una consola se hace mayor de edad cuando es capaz de ofrecer lo mejor, y no dudes de que el rostro más popular de la historia de los videojuegos forma parte de «lo mejor».

DC-M 8/10

- Distribuidor: Proein
- Desarrollador: Core Design
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Sistema de juego clásico y fiable. Buena ambientación y diseño de niveles.
- **En Contra:** Control poco fiable y gráficos mejorables.





NBA 2K

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Kalisto
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-2
- Extras: Ninguno
- **A Favor:** Intensa experiencia de conducción con diseño de escenarios muy variado.
- **En Contra:** Bastante difícil y sólo para dos jugadores.

El mejor simulador de baloncesto de todos los tiempos. Así de claro. El cuidado con que se ha captado y reproducido ese gran espectáculo que es la NBA no tiene rival. Excelente modo de simulación pura y dura y buenos complementos.

V-RALLY 2

Gráficos detallados, alta resolución, control muy arcade y enorme sistema de juego... Esas eran las virtudes del primer *V-Rally*, el de PlayStation. Y este *V-Rally 2* para DC las conserva y multiplica por cien, o más bien por 128. Una afortunada síntesis de lo mejor de los *V-Rally* anteriores a la que además se han añadido maravillas nuevas e inéditas.

DC-M 8/10

- Distribuidor: Infogrames
- Desarrollador: Eden
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: Rumble pack, volante, VM
- **A Favor:** Raápido y furioso, con un montón de modos a elegir.
- **En Contra:** No es tan realista como los mejores simuladores de la actualidad.





SWWS EURO 2000 EDITION

DC-M 8/10

- Distribuidor: Sega
- Desarrollador: Sillicon Dreams
- Precio: 8.990 Ptas.
- Jugadores: 1-4
- Extras: 60 MHz
- **A Favor:** Simulación precisa a la velocidad adecuada.
- **En Contra:** Sigue siendo casi imposible meter un gol de chilena.

El SWWS que se editó a principios de año ya era el juego de futbol más completo y realista de la Dreamcast, pero tenía un pequeño defecto que Sillicon Dreams ha subsanado en esta versión Eurocopa: era demasiado lento. Así que esta nueva edición no ofrece sólo los habituales retoques gráficos. También aporta una mejora esencial en la jugabilidad.

2ª PARTE

MDK2 GUÍA PARA JUGADORES

Has terminado ya el Nivel 6? ¿Quieres más? Si la primera parte de *MDK2* te pareció difícil, vas a *disfrutar* de verdad con estos últimos niveles. Al comienzo de la acción, te persigue una gran nave. Todo se vuelve muy salvaje en el momento en que Max tiene que cumplir con su tarea, justo antes de que Doc entre en acción con algunos artilugios... y una cabina de teléfonos.

Y cuando por fin hayas superado todos estos obstáculos, apaleado y magullado, te vas a encontrar con un problemilla: el jefazo Zizzy Ballooba...



Los intrépidos héroes se aventuran en lo desconocido y arriesgan sus vidas.



Tras bajar por el sendero de la derecha, escapa de Schwang por este pasadizo.

NIVEL 7 Cuando la nave se eleve, vuélvete y corre hacia ella. Ve hasta la puerta del hangar y dispara contra las tres torretas de la sala. Quédate en la parrilla, de cara a la puerta. Mira hacia la derecha. Verás una esfera dentro de un tubo que queda al alcance de tu arma. Corre hacia el tubo de la izquierda y dispara contra la esfera de su interior para que se active la válvula. Elévate hasta otra esfera. Tras disparar contra ella, podrás tirar también contra el globo que se esconde en el último tubo. En el extremo superior del pozo, lanza las Granadas contra los suelos de cristal. Luego, frente a las bombas (tras los suelos de cristal) encontrarás una esfera oculta en la curva de metal. Dispara contra ella, recoge los Morteros de Francotirador que hallarás debajo y dispara con ellos junto a las granadas, para romper el cristal. Una vez hayas dado en la esfera, mata a los enemigos y hazte con las Cargas de Francotirador con Rebote que encontrarás debajo en el foso. Una vez en la plataforma rosada, dispara contra la primera línea oblicua (a la derecha) de la plataforma opuesta, para que la bala rebote y dé en la esfera. Utiliza los ventiladores para salir al exterior.



Kurt está un poco perdido...

Una vez te encuentres en los paneles de cristal inversos, destrúyelos y golpea las esferas que caigan. Así activarás los ventiladores de debajo. Entonces, saca la Capa de la primera de las pequeñas



Acaba con estos monstruos, revienta las cúpulas, abate las esferas ¡y huye!



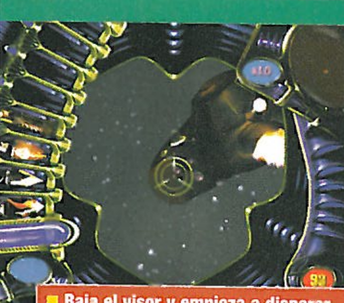
Avanza por la oscuridad en busca de la próxima víctima. Utiliza la escopeta.

salas. Actívala y desciende de tal manera que nadie te vea, y agarra todo lo que puedas antes de marcharte por la sala más alejada (derecha).

Una vez estés en la habitación con el cabezacono, mátalo a él y a sus guardaespaldas invisibles (rómpeles el casco). Luego, suelta una bola desde la esfera de la derecha (tienes que romper el cristal y disparar a su interior). Hazlo y dispara con el mortero de francotirador contra la otra esfera (quítale la cubierta con la metralleta) y dispara también contra esa bola con rebote. Detente en la puerta, dispara contra la esfera de la derecha (sobre el gran globo) y mata a los enemigos que entren.

Una vez hayas salido, corre en línea recta y sepárate del camino. Verás abajo una gran azotea refulgente con armas y salud. Teletranspórtate y corre hasta un área extensa. Para cargar el láser tienes que disparar contra las esferas que se encuentran en los pilares del exterior, aunque cada una de ellas provoque la entrada y el ataque de nuevos enemigos. Una vez hayas derrotado a tus contrincantes y recojas los refuerzos, puedes disparar contra la esfera siguiente para repetir el proceso. La última esfera no parece provocar ningún asalto, pero abajo te aguardará una cuadrilla de obesos guardias, dispuestos a golpearte en cuanto desciendas. Haz lo siguiente: activa la capa y desciende por el conducto de ventilación para que puedas verlos sin que ellos te vean a ti. Teletranspórtate de nuevo a lo alto y dispara contra uno de los monstruos. Así podrás llamarles la atención y atraerlos a la izquierda de la entrada. Equipa el láser y, con la capa activada, desciende a la derecha para dispararles por la espalda, uno tras otro. Si tienes el láser cargado, puedes disparar contra el suelo para abrir una salida.





Baja el visor y empieza a disparar.

JEFE – LA NAVE DE SCHWANG

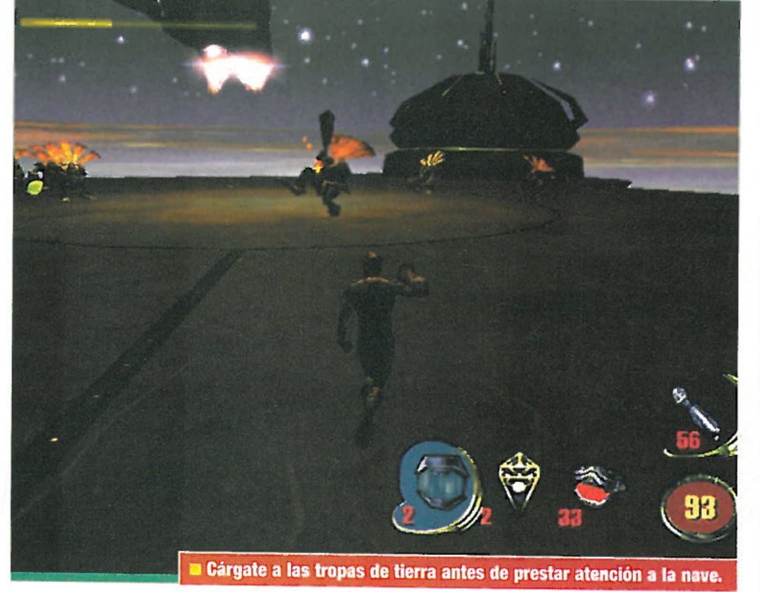
Cuando llegues a la gran área abierta (lejos de la tenebrosa urbe), sigue por el acceso. Reaparecerá la nave. Recoge las armas de las bóvedas y sigue adelante para que el crucero no pueda acertarte. Luego acaba rápidamente con los alienígenas que te ataquen. Cuando los hayas matado, cambia enseguida al modo francotirador y dispara sin cesar, al tiempo que enfocas el costado de la nave, donde verás una serie de esferas de energía. Activa el escudo de francotirador (había uno en la cúpula) y dispara contra las esferas de Schwang para que salgan de las ranuras. Si tienes dificultades, no dispares a la esfera, sino al lugar donde calcules que va a encontrarse a tenor del desplazamiento de la nave. Una vez hayas destruido todas las esferas, la nave se moverá sin control y se estrellará contra la plataforma de aterrizaje. Es entonces cuando Schwang delata al culpable de la invasión de la Tierra.

Esta tienda -si podemos llamarla así- ofrece armas de primera. ¡Compra!

NIVEL 8

Los cabezaconos se teletransportarán al instante y las fuerzas de seguridad se presentarán en masa. Tienes que huir corriendo por la calle y mirar a la izquierda cuando llegues al final, en busca de un edificio con un cartel de neón en el exterior. Recoge las mejores armas (reaparecerán) y regresa por el camino por el que viniste. Vuélvete hacia la izquierda a mitad de la calle y dispara contra los cachivaches del callejón. Aparecerá un pozo de ventilación oculto. Entra por él y dispara contra los guardias, que volverán a aparecer, hasta que los generadores se averíen, y luego regresa por más armas. Tras dejar atrás la batería, escóndete en el rincón de la derecha para evitar los rayos sónicos y dispara contra las púas de la puerta para abrirla. Destruye los pilares y luego apunta a la luz roja del techo para destruirla y abrir la puerta. Sigue adelante hasta unos monitores, rodea por fuera la habitación para adueñarte de todas las Gatling y luego avanza por la plataforma azul hasta el centro, desde donde puedes saltar a una plataforma roja, verde o azul marino. Sigue hacia arriba y dispara a la tuerca conectada con el techo. Luego vuélvete y dispara a la que se encuentra más lejos. Tras regresar al centro, usa otra plataforma para apuntar con precisión a la última tuerca y destruirla. Los monitores de televisión se estrellarán contra el suelo. Este momento es un poco irritante, porque tienes que aterrizar sobre la cañería, andar hacia atrás hasta un saliente muy pequeño y avanzar de nuevo hasta caer dentro de la cañería.

Al final, dispara violentamente contra las naves para evitar sus phasers y destrúyelas todas para que aparezca otro artefacto. Equipa las Gatlings que habrás encontrado a ambos lados de la puerta y pulveriza a los drones que saltan de la nave. Una vez



Cárgate a las tropas de tierra antes de prestar atención a la nave.



Cárgate los armatostes. Descubrirás un pasadizo.

2ª PARTE
MDK2
GUÍA PARA JUGADORES


Un perro y seis armas contra un escuadrón de naves alienígenas. Parece fácil.

los hayas matado, entra y pulsa el botón rojo para cargar los bancos de phaser y destruye la puerta. Recoge el equipo Atómico y vuela hasta el cartel brillante, y ve a la derecha. Recarga en todos los evacuadores de basura y carteles hasta que ya no puedas seguir adelante. Asciende y ve a la derecha. Recárgate en las plataformas móviles. Cuando llegues a la última, con el cargador en 100, asciende hasta el cartel. Verás un póster. Gírate y vuela hasta la plataforma que se encuentra al final de la viga. Vuélvete (a la derecha) y pisa las plataformas para que se inclinen. Tendrás que tirar brevemente del gatillo izquierdo para viajar entre plataformas. Una vez las hayas tocado todas, se activará la siguiente serie de plataformas móviles y podrás entrar en la gran cañería.

Llegarás a una cámara electrificada, constituida por pilares. Gran cantidad de voltios separa sus dos mitades. Para pasar al otro lado tienes que volar hasta uno de los pilares, disparar contra la mitad superior para desactivar el rayo y aterrizar en la pequeña mitad inferior. Tendrás que repetir el proceso para pasar al otro lado, ignorando a los enemigos y sin correr riesgos. No tienes por qué recorrer todos los pilares, pero tampoco te arriesgues. Guarda el juego cuando llegues al otro lado... y prepárate para un combate.

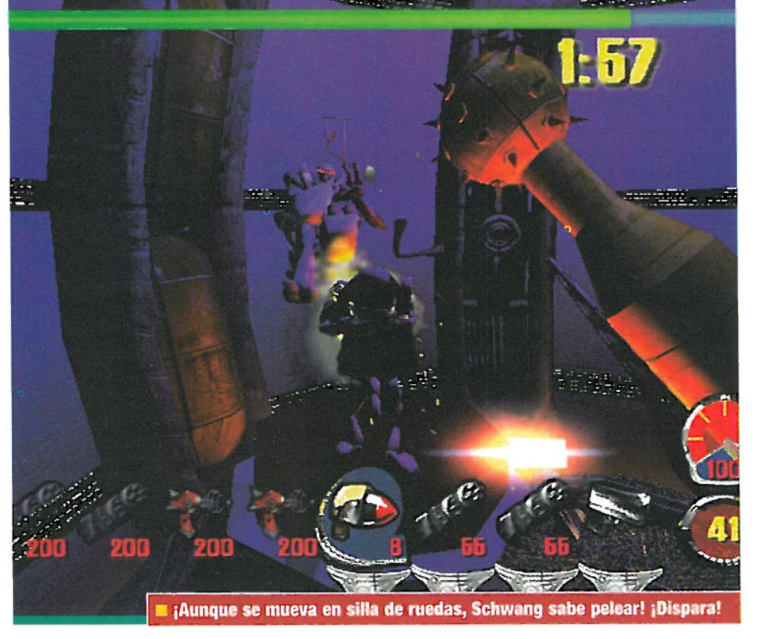

¡Cómo duele el torno del dentista!


Aquí, el equipo Atómico es esencial.

JEFE – SCHWANG EN SILLA DE RUEDAS

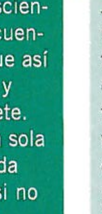
Tienes tres minutos para derrotar a Schwang antes de que el misil despegue y destruya la Tierra, pero tus armas convencionales no podrán matarlo a tiempo. Has de recurrir al armamento que se


Carga tu equipo antes de volar al siguiente pilar.


¡Aunque se mueva en silla de ruedas, Schwang sabe pelear! ¡Dispara!

■ "¿Qué sombrero le queda mejor a mi calva?" Los alienígenas que aparecen en el último nivel de Doc son hilarantes.

encuentra en torno a la habitación. Recoge los objetos de alrededor del cohete y elévate hasta el botón rojo que hay a la izquierda de Schwang (él tiene que encontrarse al lado de una de las máquinas) para cargar la sierra circular. Cuando funcione y raje al monstruo púrpura, empieza a disparar con todo lo que tengas para rebajarle la energía (la misma sierra le causará muchos daños) antes de que se vuelva y trate de acabar contigo con sus rayos ópticos. Cuando se quite los anteojos, remóntate por el aire. Tienes que descender de nuevo, sobre el botón, sin dejar de disparar, y volar luego hasta el botón rojo siguiente mientras él te persigue. Flota sobre dicho botón y desciende cuando tu enemigo se encuentre cerca de la máquina. Sigue así hasta que lo hayas derrotado y Max pueda desactivar el cohete. Pero recuerda que tienes una sola oportunidad para emplear cada una de las máquinas y que, si no aterrizas sobre el botón en el momento adecuado... mala suerte. Encontrarás una o dos válvulas que puedes destruir para arrojar vapor contra Schwang si éste se encuentra en el lugar adecuado. Ideales si te has quedado sin armas.



NIVEL 9 En la primera parte del nivel pilotas el Jim Dandy por el hiperespacio hasta el mundo alienígena. No lo tienes fácil. Quédate a la izquierda de la pantalla. Así ganarás tiempo para prepararte y esquivar los meteoritos. Las luces de color rosa que pasan por tu lado pueden ayudarte a desencallar, porque te transportan a otra parte de la pantalla, lejos (o cerca) del peligro. Mantén el pulgar firme: esta nave es muy sensible.

Doc se dispone a destruir el palacio, pero comete un error de cálculo al tratar de teletransportar a Kurt y Max y se teletransporta a él mismo a la superficie del planeta. Para abandonarla tiene que conseguir algunos artilugios que le permitan remodelar la cabina telefónica. Tras recoger las piezas detrás de ésta, tienes que regresar al nivel con la cabina y bajar por la ladera hasta un corredor. Mata a los enemigos que encontrarás allí y sigue por el laberinto. Sigue al cocobean en cuanto pase por tu lado. Encontrarás algunas losas en este laberinto, cada una de ellas con un diseño diferente, y si las encuentras todas, se abrirá una puerta al final y dejará al descubierto un alijo de ítems. Recoge el Localizador Palacial y teletranspórtate al puesto de policía. Continúa con el otro teletransportador. Cuando necesites la escalerilla para llegar hasta las pasarelas, ve hasta la que se encuentra más cerca de la pared derecha. Se apartará y quedarán varios ítems al descubierto. Sigue adelante y teletranspórtate a la granja de hormigas, donde tienes que llevar al cabezacono



■ El hiperespacio te sienta mal.



■ Esta escalerilla tan práctica es una herramienta esencial en la misión.



■ Ten en cuenta el tiempo al llegar al final del túnel.

2ª PARTE
MDK2
GUÍA PARA JUGADORES

del extremo superior hasta la picadora de carne que se encuentra abajo. Para conseguirlo, pisa la baldosa de la izquierda. Así se abrirá la primera trampilla. En cuando se haya abierto, pon el pie sobre la baldosa de la derecha para abrir la trampilla siguiente. Luego sigue hasta la del centro, pero aguarda a que el cabezacono choque contra la pared lateral y empiece a retroceder. Sólo entonces tienes que activar la trampilla. Retrocede cuando la última se abra para trinchar al alienígena y añadir sus fluidos corporales al tubo de ensayo adyacente. Repite la operación hasta que el tubo esté lleno y acaba con los tíos de la izquierda antes de utilizar el teletransportador.

Verás un grupo de luces que forman un círculo en el suelo. Éste es el siguiente puzzle. Mata a todas las sondas y hellbots y ve hacia uno de los botones del exterior. Cada uno de los botones controla una de las luces que se mueven alrededor del círculo y, al pisarlos, se detiene la luz. Detén todas las luces para apoderarte del Chisme Positrónico.

Échate a correr, pasa de largo ante el puesto de policía, sube por la pendiente (donde estaban los ítems) y baja por la pasarela en espiral hasta la planta de energía. Sírvete de los recesos que se encuentran a la derecha del corredor para evitar caer en las simas que se van abriendo y, cuando llegues al área siguiente, la combinación de los botones es: primero, segundo, segundo (medio), tercero, primero. Te aguardan otras dos áreas de energía, más difíciles que la anterior. Tendrás que saltar para llegar a los nichos. Cuando hayas pasado el punto donde se guarda el juego, mata al hellbot e, ignorando a los cabezaconos, corre hasta el botón opuesto. Vuélvete y písalo; se iluminarán las lámparas en lo alto. Recuerda cuáles son las que centellean, porque son éstas las que te indican los botones que tienes que pulsar para terminar el puzzle. Emplea el Desestabilizador Dimensional para teletransportarte al puesto de policía y dispara unos pocos panes de centeno para acabar con los alienígenas. Cuando no quede nadie, entra y prepárate para la gran bronca.



■ Detrás de Doc hallarás un interruptor que enciende las luces.

NIVEL 10

Éste es el nivel más corto de todos, pero no el más fácil. Encontrar a Zizzy no plantea muchas dificultades (salvo para Kurt) pero, cuando llegue el momento de derrotar a tu imponente adversario, tendrás que emplear hasta la última pizca de las fuerzas y habilidades que has ido acumulando. Vas a maldecirlo. Pero lo primero es lo primero: cómo encontrarlo con cada uno de los personajes.

KURT

A la derecha de la puerta principal se halla una entrada de ventilación, a mucha distancia del suelo. Ése es el camino de entrada. Abre el paracaídas sobre la reja y dispara varias veces para abrirla y entrar. Luego, en modo francotirador, destruye las torretas del primer pasillo. Sigue adelante hasta la gran sala. Necesitas el francotirador para acabar con las torretas y francotiradores que te bloquean el camino. Procura guardar las manzanas, para que llegues con tu salud íntegra a la sala. En vez de matar a los guardias, corre hacia las puertas de la derecha (sin dejar de disparar) y emplea la Capa que encontrarás allí. Una vez invisible, podrás recoger los ítems antes de abrir la puerta doble del otro extremo y escapar a la sala de la fuente. Una vez en lo alto de las escaleras, salta a la cornisa y, desde allí, al pasillo de piedra, donde harás frente a Zizzy.

MAX

Max prefiere un camino más directo. Detrás de las puertas frontales encontrarás armas. Equípalas y, cuando entres con ellas en la habitación siguiente, empezarán a aparecer enemigos a tus espaldas. Mata a estos alienígenas hasta que aparezcan los guardias obesos y, luego, acaba con éstos, también, hasta que dejen de aparecer. Sigue adelante, igual que harías con Kurt, hasta encontrar al jefe.

DOC

Si eres Doc, tienes que ir a la izquierda y subir a lo alto de la pared con la escalerilla. Te encontrarás con una pequeña fuerza de defensa a la que puedes derrotar con el Tostador. Cuando llegues al final de la escalera, tienes que dar el salto correspondiente. Entonces te enfrentarás con Zizzy.



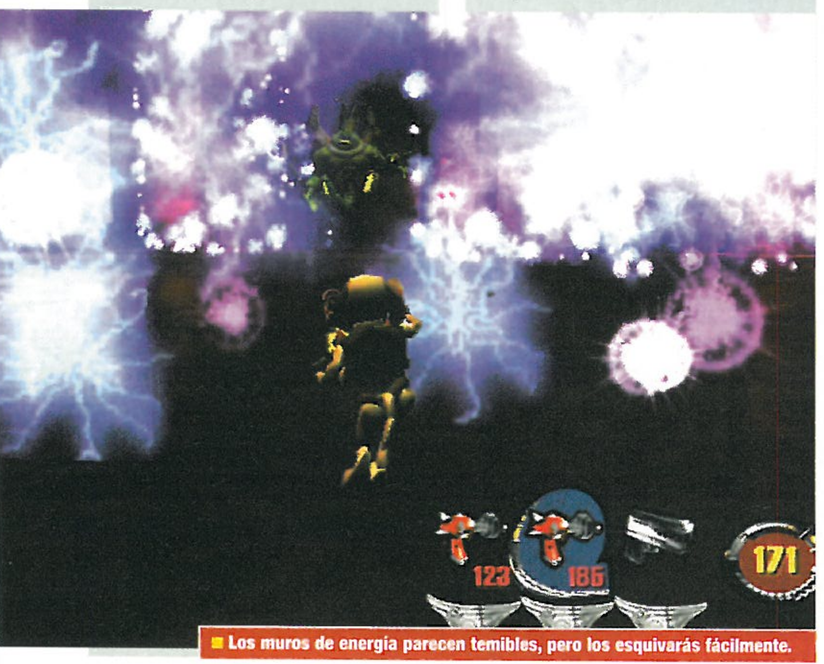
■ Ésta es la maniobra de Zizzy más difícil de esquivar... ¡salta, SALTA!

■ La hipnosis te reduce la visión.

JEFE FINAL – ZIZZY BALOOBA

Prepárate, ¡este muchacho te lo pone difícil! De entrada, tienes que aprender a esquivar sus ataques. Para escapar del láser tridente, salta o muévete hacia un lado y cambia súbitamente de dirección. Puedes elevarte sobre el suelo cubierto de llamas (Doc tiene que mantenerse en movimiento y saltar). Cuando retroceda para levantar muros de energía, siempre podrás acribillarle entre ellos y seguir disparando. Acuérdate de retroceder cuando corra hacia ti y empiece a mover los dedos. Se trata del ataque con hipnosis. Este ataque afecta a la pantalla y reduce tu facultad visual de tal manera que no puedes dirigir adecuadamente el personaje.

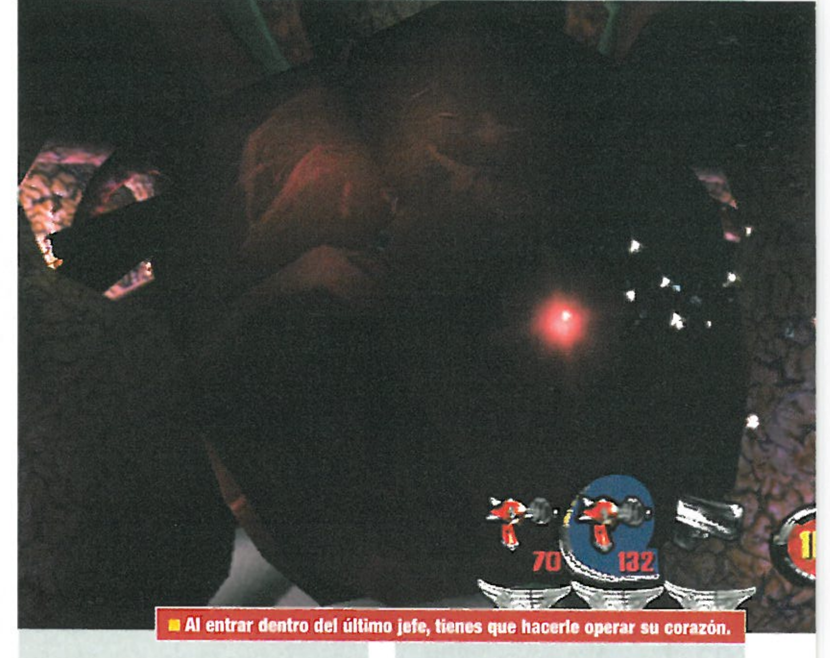
Para derrotar a Zizzy, tienes que hacer acopio de munición (Max), salud (Doc), armas (Kurt) y atacarlo sin cesar hasta que su indicador de energía descienda a niveles críticos y te absorba dentro de su estómago. Ése es el lugar desde donde puedes matarlo. Asegúrate de poseer un excelente nivel de salud (Doc aparecerá junto a la entrada o enfrente de ésta, con ítems) y, una vez dentro, emplea tácticas diversas según el personaje. Si juegas con Kurt, tienes que destruir el corazón y todo lo que se encuentre sobre los morteros de fuego, hasta llegar a los pulmones. Luego, para llegar hasta el cerebro, quédate detrás de uno de los pozos de burbujas y aguarda el ataque de los gusanos. Cuando éstos aparezcan, vuela hasta el cráneo (así no podrán derribarte). Sácale los ojos de las órbitas y destrúyelos por completo antes de comenzar con el cerebro. Dispara a quemarropa cuando lleguen los gusanos y tira contra las esferas que dan vueltas en torno a la materia gris (ésta es la parte más frustrante porque, al cabo de un rato, eres destruido).


■ Los muros de energía parecen temibles, pero los esquivarás fácilmente.


■ Zizzy se dispone a engullir a nuestros héroes en un último esfuerzo por destruirlos.

Si juegas con Max, recoge el equipo Atómico y haz acopio de armas para destruir todo lo que halles en el interior: corazón, pulmones... ¡si tiene un indicador de energía, dispárale también! Cuando la parte de abajo esté arrasada aguarda a que ataquen los gusanos y, entonces, sal disparado hacia el cerebro (quizá aterrices a medio camino en las venas). Dispara contra los ojos y la materia gris. Así matarás a Zizzy, pero quedas advertido: vas a necesitar mucha munición.

Como Doc, vas a necesitar plutonio para convertirte en Hyde y empezar a morder, arañar y rasgar los órganos internos. Dispara panes de centeno contra los pulmones y emplea el quitador de hojas en los globos oculares para expulsarlos de las órbitas. Luego puedes rematar al enemigo. La operación te llevará cierto tiempo, pero suponemos que no has llegado a este nivel para que ahora te derroten, ¿verdad? ■


■ Al entrar dentro del último jefe, tienes que hacerle operar su corazón.


■ Max debe disparar a los pulmones.


■ ¡Antes de atacar, busca artillería!

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA PASO A PASO

2ª PARTE

Incondicionales del *gore*, bienvenidos a la segunda entrega de *DC Magazine* de la guía de esa obra maestra de Capcom. Seguramente te sentirás el rey del mambo tras haber superado la primera mitad del juego, pero lo que aún te espera de la aventura es mucho más difícil y terrorífico. El índice de sustos, violencia y gore llega a cuotas jamás vistas.

Como la última vez, para desplazarte por el juego y encontrar todos los ítems, tienes que utilizar las descripciones de las habitaciones conjuntamente con los mapas correspondientes. Mentalízate, pues la aventura empieza ¡ya!

M11 HABITACIÓN DE ALEXIA

Ítems: Disco

Coloca la estatuilla de la Hormiga Roja encima de la caja de música. Se abrirá y verás un disco. Llévatelo y entra en la habitación de Alfred. Inserta el disco en la caja de música para que aparezca una escalera, por la cual debes subir.

M12 ÁTICO

Ítems: Planta medicinal verde, llave de luciérnaga

Llévate la planta y la luciérnaga de juguete. Inspecciona la luciérnaga para encontrar una llave. Insértala en la pintura de la hormiga para que el carrusel se ponga a girar. Dará vueltas y dejará al descubierto otra escalera por la que debes subir.

M12 LOFT

Ítems: Balas de pistola automática, cartuchos de tinta, medalla de aviación

Especial interés: Escalera

Recoge las balas y los cartuchos de tinta. Apoya la escalera contra la estantería de libros. Recoge la medalla de aviación. Baja en busca de las habitaciones. Verás una secuencia de vídeo. Asegúrate de que estás en posesión de tres medallas (submarino, jeep y avión), dirígete a la oficina del aeropuerto y vete por la puerta más cercana al acuario.

M6 HANGAR

Coloca las tres medallas dentro de la caja de control para así activar el ascensor. Súbete al avión.

M13 AVIÓN

Ítems: Palanca de plataforma

Especial interés: Máquina de escribir, caja de almacenaje

Steve te comunica que el avión no podrá despegar eleves el puente. Coge la palanca y vete al almacén, utiliza el ascensor, pasa los controles de grúa y ve por la otra puerta. En el puente utiliza la palanca colocándola en la caja de control, pero no actives todavía el puente. Vete por la puerta del otro extremo.

M13 SALA DE MECANISMO DEL PUENTE

Ítems: Llave del almacén

Coge la llave del almacén que hay allí dentro y vuelve a salir. Eleva el puente para que así el avión pueda despegar. Baja al almacén y utiliza la llave para abrir la puerta cerrada al lado del ascensor.

M6 SALA DEL ASCENSOR DE SERVICIO

Ítems: Balas de pistola automática, granadas, dos plantas medicinales verdes

Especial interés: Máquina de escribir, caja de almacenaje

Coge los ítems y guarda la partida. Empuja las cajas al interior del ascensor para que no obstruyan la puerta. Sube hasta arriba del todo. Saldrás al patio de entrenamiento militar. Ves al aeropuerto. En el pasaje te atacará el primer Tirano.

JEFE - TIRANO

Lo matarás con ácido sulfúrico de tu lanzagranadas y flechas explosivas. Debes disparar muy rápido. Cuando te lo hayas cargado vete al avión para escapar.



Alfred te envía al Tirano para detenerte.

M15 AVIÓN

Guarda la partida. Llévate dos potenciadores de salud (sean sprays de primeros auxilios o combinados de plantas medicinales verdes y rojas) y tus mejores armas. Atraviesa la puerta que conduce hasta el área de descarga del avión, donde encontrarás al Tirano esperándote. ¡Cuidadín!

JEFE - TIRANO



...y el muy cabrito se sube de polizón.

Hay dos formas de eliminarlo. En ambos casos tendrás que darle a un interruptor que hay cerca de la puerta por donde has entrado. Esto hará caer una caja que lo tumbará fuera del avión. Deja caer la caja tres veces (tarda un poco a volver a colocarse en su sitio) o sólo una vez en caso de que lo hayas debilitado con tus armas. Esquiva sus ataques, que consisten en un golpe rápido y uno lento pero contundente. Lo mejor es usar granadas o flechas explosivas hasta que empiece a moverse torpemente. Es el momento de de-jar caer la caja, que hará que se caiga por la parte trasera del avión.



RESIDENCIA PRIVADA 4F

LOFT

Balas
Cartucho de tinta
Medalla de aviación
Máquina de escribir

RESIDENCIA PRIVADA 3F

ÁTICO

Planta medicinal verde
Llave de luciérnaga

El ático y el loft demuestran una vez más cuán idos de la olla están los hermanos Ashford.

¡QUE VIENE EL COCO!



ZOMBI
Muerto viviente de la variedad ex de hija de folklórica: lento, estúpido y ruidoso. Suele ir en pandillas. La mejor arma es la pistola o el cuchillo. No gastes munición, a no ser que te quedes atrapado en un callejón sin salida.

PERROS
Estos animaluchos son la antítesis de los zombis, y siempre atacan en jauría. Pon tu espalda contra la pared y cárgatelos con un disparo de tu rifle. O si no, dispara media docena de veces con tu pistola.

BANDERS
Monstruos de pesadilla con brazos que se alargan como si fueran de goma. Mátalos desde una buena distancia si puedes, utilizando tus armas más potentes. Les gusta Parchís... pero bueno, a ti qué te importa.

CAZADORES
Son rápidos y difíciles de prever. Pueden embestirte y saltar sobre ti. Utiliza armas potentes, como el rifle o el lanzagranadas, y sigue disparando hasta que mueran. Las pistolas y ballestas sólo les hacen cosquillas.



ARAÑAS GIGANTES
Acostumbran de echársete encima cuando pasas debajo de ellas. Si te quedas quieto demasiado tiempo te escupen veneno. Lo mejor es utilizar armas potentes, como el rifle o el lanzagranadas.



Si te da dos veces ya estás muerto.

(FINAL DEL PRIMER CD)

M14 TERMINAL DE TRANSPORTE ANTÁRTICO

Claire y Steve tienen que hallar una salida de la base antártica de Umbrella. Corre a la derecha y baja por la escalera. Sigue corriendo por la pasarela y entra por la puerta que hay al lado de las escaleras que bajan.

M14 BARRACAS

Ítems: 3 balas de pistola automática, spray de primeros auxilios, flechas explosivas, cartuchos de tinta, monstruos (3 zombis).
Especial interés: Mapa de la terminal de transporte
Coge el cartucho de tinta (detrás de las literas), las flechas (encima de la mesa) y las balas (en la estantería). Escudriña la pared para encontrar el mapa. Aparecerán más balas (encima de la cama) cuando el ángulo de la cámara cambie. Coge las balas y el spray de primeros auxilios dentro de la consigna. Mata a los zombis y dirígete hacia abajo.

M14 VESTÍBULO

Monstruos: Polillas gigantes
Corre por el vestíbulo y gira a la izquierda. Te atacarán unas polillas gigantes. No dejes que te den, porque son venenosas. Entra por la puerta que hay a la derecha.

M15 DEPÓSITO

Monstruos: Tres zombis
Especial interés: Cinta transportadora, panel de control
Mata a los zombis. Busca entre la maquinaria una puerta donde pone "Armas". Crúzala.

M15 SALA DE ARMAS

Ítems: Llave de la sala de contenedores, AK-47, paño de puerta
Monstruos: Cuatro zombis
Mata a los zombis. Coge la llave del suelo. En una consigna de color verde en la parte trasera de la sala hallarás una ametralladora AK-47. Utiliza un paño de puerta que tiene un zombi muerto en sus manos para abrir la consigna que hay al lado (no se abrirá de forma inmediata). Vuelve al depósito, sube las escaleras y utiliza la llave de la sala de contenedores en la puerta.

M15 SALA DE CONTENEDORES

Aviso especial: Válvula de gas
Aquí no hallarás nada más que cilindros de gas. Dirígete hacia el otro extremo y sal.

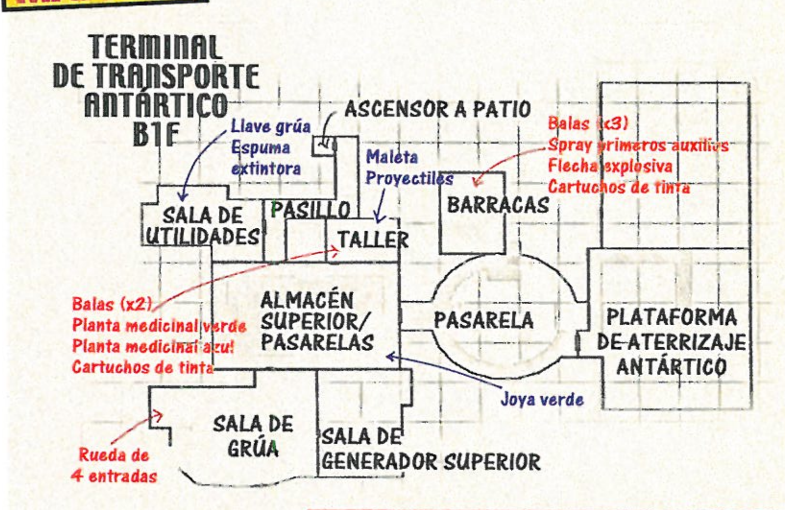
M15 SALA DEL GENERADOR

Ítems: Dos balas de pistola automática, cuatro hierbas medicinales verdes, monstruos (tres perros)
Especial interés: Panel de control del generador, interruptor de la luz
Mata a los perros e investiga la sala. Ve recogiendo munición y hierbas y activa un interruptor que hay debajo de la plataforma del final. Pon en marcha el generador mediante el panel de control, para así restaurar la corriente en toda la base. Corre al depósito y ve por la puerta que tiene las siglas "B.O.W."

M15 SALA B.O.W.

Ítems: 2 balas de pistola automática, flechas, planta medicinal verde, etiqueta UPC, mascarilla de gas
Monstruos: Tres arañas gigantes
Dos de las arañas irán a por ti. Utiliza armamento pesado (una buena elección sería la AK-47). Páralas los pies antes de que te envenenen. Cuidado con la tercera araña, que se esconde debajo de la rejilla. Coge la mascarilla de gas del panel de la pared cerca de la entrada. Llévate la etiqueta UPC de las cajas. Entra en el depósito.

MAPA 14



El área principal de la base antártica de Umbrella.

MAPA 15



Procura esquivar las molestas polillas cuando pases por aquí.

MAPA 13



El avión y la increíble huida de la horrible isla.



2ª PARTE



M15 DEPÓSITO

Especial interés: Plantas medicinales azules
Enemigos: Polillas
Engancha la etiqueta UPC en la caja que hay al lado del panel de control y enciende la maquinaria. Sal del depósito y entra en el vestíbulo. Ahora verás un pote de plantas medicinales azules permanente (va bien recordar esto). Gira a la izquierda para entrar en la oficina de transporte.

M15 OFICINA DE TRANSPORTE

Ítems: Flechas, planta medicinal verde, cartucho de tinta, maceta / llave de la sala de grúas
Especial interés: Máquina de escribir, caja de almacenaje, botiquín
Curio cerrado con llave, estantería de libros, consigna
Coge los ítems. Guarda la partida. Empuja la estantería de libros que está tras el escritorio en dirección a la pared y verás una habitación secreta. Abre una consigna que hay en el pasaje y pulsa el botón que hay dentro, descubrirás otra habitación secreta. Inspecciona la maceta en busca de una llave. Toma la llave y sube a las pasarelas. Entra en las puertas por la escalera.

M14 PASARELAS

Corre hacia la parte izquierda de Claire y utiliza la llave en la puerta que hay en el otro extremo.

M14 SALA DE GRÚAS

Ítems: Rueda de tuberías de cuatro entradas
Especial interés: La mirada severa de Steve
Entra en la sala de bombeo por la puerta de enfrente. Coge la rueda de tuberías y vuelve a la sala de grúas. Ahora verás una escena de vídeo. A continuación cierra el gas de la sala de contenedores. El problema es que tienes una rueda de válvulas cuya conexión es de 4, cuando lo que necesitas es una conexión de 8. Baja por la pasarela y entra por la puerta del otro lado.

M14 TALLER

Ítems: 2 balas de pistola automática, plantas medicinales verde y azul, cartucho de tinta
Especial interés: Taladro
Coge los ítems. Inserta la rueda de válvulas de 4 entradas en la máquina de reparación de herramientas que hay en la parte trasera de la sala. Se convertirá en una conexión de ocho entradas. Vuelve al depósito y lucha contra cinco zombis para poder volver a entrar en la sala de contenedores. Asegúrate de que tienes la mascarilla de gas.

M15 SALA DE CONTENEDORES

Ítems: Rifle de francotirador
Ve hasta la palanca activadora de válvulas. Utiliza la rueda para cortar el gas. Verás una escena de vídeo. Baja y llévate el rifle de francotirador; entonces salta dentro de la máquina excavadora. (Aviso: deberás guardar el lanzagranadas junto con las granadas en la caja de almacenaje más cercana antes de entrar en la máquina excavadora. Claire no las necesitará, así que es mejor salvaguardarlas.)

FUERA DE MAPA HELIPUERTO

Ítems: Spray de primeros auxilios
Monstruos: Nosferatu
Recoge el spray de primeros auxilios. Vete rápido a la escalera. Mira la escena de vídeo, y prepárate para luchar contra el malvado de la película.

■ Aquí te espera un gusano horrible y hambriento.

JEFE - NOSFERATU


■ Dale justo en el corazón de melón.


■ No dejes que se te acerquen demasiado.

Apunta a su corazón con el rifle de francotirador (pulsa el botón L para utilizar el zoom). Si no consigues eliminarlo con las siete balas de tu rifle, corre y utiliza cualquier otra arma hasta que muera. Si se te acerca te lanzará esporas venenosas o intentará empujarte para que caigas del tejado. La escena de vídeo muestra como asumes el control de Chris Redfield cuando éste llega a la isla de Umbrella.

M16 ENTRADA DE LA CUEVA SECRETA

Ítems: Flechas, planta medicinal verde, cartucho de tinta
Especial interés: Máquina de escribir, caja de almacenaje, escultura de pared
Chris tiene sólo una caja de munición, un spray de primeros auxilios y tu pistola automática. Verás una escena de vídeo donde a Rodrigo se lo come el gusano de MTF. Coge los ítems, llévate el lanzagranadas de la caja y pasa por la puerta.

M16 PASAJE SUBTERRÁNEO

Ítems: plantas medicinales verde y azul, flechas, balas de pistola automática, encendedor (opcional), ametralladora Uzi Dual (opcional)
Monstruos: Gusano gigante
Otra vez, el gusano gigante. Mátalo para que vomite a Rodrigo y su encendedor. Vuelve a la entrada de la cueva y carga el encendedor al lado de la escultura para recibir el Uzi Dual. Sube con el ascensor.

M7 GARAJE MTF RESERVA DE MOTORES

Monstruos: Tres zombis
Ítems: Balas de pistola automática
Cárgate a los zombis. Sal y vete a la reserva de motores. Vete a la parte trasera del tanque y pulsa el botón. Se moverá hacia adelante dejando al descubierto un ascensor secreto. Recoge las balas de pistola automática al lado del ascensor y desciende.

M9 VESTÍBULO

Ítems: Cartuchos de escopeta, planta medicinal verde, planta medicinal azul, batería
Monstruos: Dos arañas gigantes
Recoge los ítems, incluida la batería. Ignora las arañas que te atacan.

M9 OFICINA

Ítems: Cartuchos de escopeta, balas de pistola automática, granadas de ácido sulfúrico, planta medicinal verde, cartucho de tinta, pistola Luger de oro (opcional)
Especial interés: Caja de almacenaje, máquina de escribir, rompecabezas de cajón
Recoge los ítems. Guarda la partida. Abre cuatro cajones en este orden: rojo, verde, azul e inferior. Así encontrarás la pistola Luger de oro (que activa a Steve en Modo de Batalla si colocas una caja de almacenaje). Sube al garaje por el ascensor. Coloca la batería en el ascensor de carga y sube.

M8 GARAJE SUPERIOR

Ítems: Llave del refrigerador
Corre hacia la izquierda. Llévate la llave del refrigerador que verás sobre la mesa y sal por la puerta.

M8 VESTÍBULO

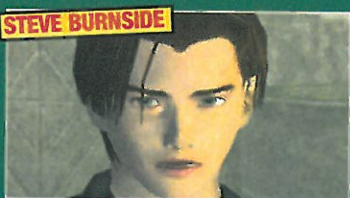
Escena de vídeo. Ve por la única puerta que no está cerrada con llave.


Chris se toma las matanzas como el hombre Martini.

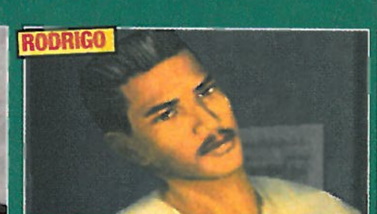
ÁLBUM DE FOTOS

CLAIRE REDFIELD

Claire fue capturada por Umbrella tras escapar de la ciudad de Raccoon, donde andaba en busca de su hermano perdido Chris. Después de caer y perder el sentido, se despierta sola en una celda húmeda situada en una isla secreta de Umbrella. Ahora, en vez de dedicarse a rescatar a Chris, tiene que salvar su propio pellejo.

STEVE BURNSIDE

Su padre fue empleado de Umbrella Inc, y fue descubierto vendiendo secretos a una compañía rival. Por eso padre e hijo fueron confinados de por vida en la prisión en la isla de Umbrella. Steve es cabezudo y poco considerado, y parece más bien poner trabas a Claire en vez de ayudarla.

CHRIS REDFIELD
Llegó a la isla de Umbrella por un soplo según el cual su hermana Claire se encontraría allí. Deja de lado su vendetta contra Umbrella para consagrarse a rescatar a su hermana. Pero parece que siempre está a un paso atrás.

RODRIGO

Es un agente de Umbrella, y seguramente el único superviviente de la isla. Aunque Rodrigo trabaje para Umbrella, no es tan malo, ya que deja que Claire salga de su celda para que escape. Está muy enfermo, y puede que no resista mucho tiempo sin medicinas...

ALBERT WESKER
Todos lo dábamos por muerto, pero el malvadísimo del Resident Evil original ha vuelto y con más fuerza que nunca. ¿A qué ha venido?

ALFRED AND ALEXIA ASHFORD
Son los descendientes directos de los fundadores de Umbrella Inc. Ponen todas sus fuerzas en restaurar la compañía, y sus fines no son muy éticos que digamos.

M8 LABORATORIO EXTERIOR
Ítems: Mochila de cintura, flechas
Monstruos: Tres zombis
Mata a los zombis. Recoge las flechas y la mochila de cintura. Corre hasta el vestíbulo y usa el ascensor para bajar al sótano.

M17 CLOACAS
Ítems: Pistola, balas, dos plantas medicinales rojas, cartucho de tinta
Monstruos: Un zombi
Especial interés: Interruptor de pared para la pistola
Baja y agarra la pistola que hay en la pared. Recoge los ítems y sal por la puerta.

M9 LABORATORIO DE INCUBACIÓN
Ítems: planta medicinal verde, munición para la AK-47
Especial interés: Panel de control de la incubación
Recoge las plantas. Sube arriba. Vete al panel de control para bajar los tubos de incubación. Toma la munición de la AK-47 que verás encima del tubo. Sal por la otra puerta.

M9 SALA DE POTENCIA
Ítems: Paño de puerta
Monstruos: Dos cazadores
Recoge el paño de puerta y mata a los cazadores con la pistola o el lanzagranadas. Sal por la puerta con una luz roja.

M9 LABORATORIO QUÍMICO
Ítems: Líquido azul, balas de automática, cartuchos de escopeta, planta medicinal roja, planta medicinal azul
Monstruos: Cazador de veneno
Agarra los ítems. Utiliza la llave del refrigerador para examinar la nevera. Aparecerá un termómetro. Coloca la temperatura a 12,8 grados para obtener el líquido azul. Te atacará un cazador de veneno. Huye hacia el laboratorio de la segunda planta, donde encontraste la mochila de cintura.

M8 LABORATORIO EXTERIOR
Monstruos: Un cazador
Mata al cazador. Cruza la puerta cercana a las escaleras, que ahora estará abierta.

M8 GARAJE SUPERIOR
Ítems: Balas de pistola automática, tanque de juguete
Agarra el tanque y la munición. Vete a 1F por ascensor. Entra en la sala de pintura con la maqueta a escala del edificio.

M7 SALA DE PINTURA
Ítems: Llave del ascensor
Coloca el tanque en la maqueta de la base para que se abra un panel secreto que contiene la llave del ascensor. Llévatela y vete corriendo al laboratorio de incubación que hay en el sótano.

M9 LABORATORIO DE INCUBACIÓN
Ítems: Las gafas de sol de Wesker (opcional)
Monstruos: Bander
Escena de vídeo. Mata a bander, toma las llaves de sol (para poner a Wesker en modo de combate). Entra en la sala de potencia.

M9 SALA DE POTENCIA
La llave activa el ascensor. Vete a la planta 1F y dirígete al vestíbulo principal. A continuación entra en la sala de reuniones a tu derecha.

M7 SALA DE REUNIONES
Ítems: Flechas, cartuchos de escopeta, granadas de ácido sulfúrico
Monstruos: Cuatro zombis
Mata a los zombis. Recoge las flechas, cartuchos y munición ácida. Entra por el agujero tras la pared trasera de la oficina y baja la escalera.

M9 SALA DE CALDERAS
Monstruos: Cuatro zombis
Enciende el ventilador para echar el gas tóxico fuera. Mata a los zombis, corre hacia el sótano. Entra en la sala de mantenimiento al otro extremo de la sala de las calderas.

M9 MANTENIMIENTO
Ítems: Producto químico verde, caja de herramientas para modificar pistolas
Toma el producto químico verde. Inspecciona la caja de herramientas de modificación que está sobre el escritorio. Activa la opción de mejorar tu pistola. Vuelve al patio principal y entra en el ascensor que va al aeropuerto.

M9 ASCENSOR DE SERVICIO
Especial interés: Máquina de escribir, caja de almacenaje
Guarda la partida. Descarta/rellena elementos del inventario. Sal al área del ascensor de carga.

M13 SALA DEL ASCENSOR DE CARGA
Monstruos: Un Cazador
Mata al Cazador y utiliza el ascensor para recoger ítems de la sala de control hidráulico.


Ese odioso miembro de S.T.A.R.S. llamado Wesker reaparece por sorpresa. ¡Fuera!



2ª PARTE

MAPA 17

INSTALACIONES DE INSTRUCCIÓN MILITAR B2F

ACCESO A CLOACAS
Pistola automática
Balas
Cartucho de tinta
Planta medicinal roja x

Planta medicinal verde x2
Planta medicinal azul
Emblema de escudo azul

CLOACAS

LABORATORIO DE INCUBACIÓN INFERIOR

Las cloacas son el hábitat de los asquerosos albinoides.

Los mortíferos Cazadores del Resident Evil original vuelven al ataque.

M13 SALA DE CONTROL HIDRÁULICO

Ítems: Cartuchos de escopeta
Monstruos: Tres zombis
Especial interés: Rompecabezas
Pulsa los botones en el orden siguiente: 3, 3, 3, 5, 10, 3, 5 para restaurar los controles del puente. Mata a los zombis y busca los cartuchos cerca de los cadáveres. Ve al puente y bájalo. Baja con el ascensor y dirígete hacia el puente.

M13 PUENTE

Monstruos: Un cazador
Mata al cazador y cruza el puente para volver a la oficina.

M6 OFICINA DEL AEROPUERTO

Monstruos: Tres zombis
Mata a los tres zombis y entra por la puerta al lado del acuario.

M6 HANGAR DE AVIONES

Ítems: Medalla de submarino, medalla de jeep, medalla de avión
Monstruos: Un Cazador
Mata al Cazador. Apaga el panel de control con el ordenador principal. Saca las tres medallas de Claire del ascensor de aviones y vuelve a la sala de pintura que se encuentra en la zona de instrucción militar.

M7 SALA DE PINTURA

Ítems: Dos cartuchos de escopeta, planta medicinal verde
Especial interés: Panel secreto
Pon las medallas en del panel secreto (que apareció cuando pusiste el tanque sobre la maqueta). Saldrá un interruptor. Púlsalo. La maqueta se mueve hacia la pared y deja descubre una escalera, una planta y cartuchos. Baja la escalera.

M7 TÚNEL DE CLOACAS

Ítems: Granadas, planta medicinal verde
Monstruos: Dos arañas gigantes
Mata o esquiva a las arañas. Las granadas y la planta están en una alcoba oscura a la derecha de Chris. Vete al final del pasaje y baja por otra escalera.

M17 ACCESO A CLOACAS

Ítems: Dos plantas medicinales verdes, planta medicinal azul, emblema azul de protección
Monstruos: Albinoide adulto
Recoge las plantas. Corre hacia la zona del estanque. El emblema azul de protección se encuentra justo en el medio del estanque, y está vigilado por un albinoide adulto.

JEFE - ALBINOIDE



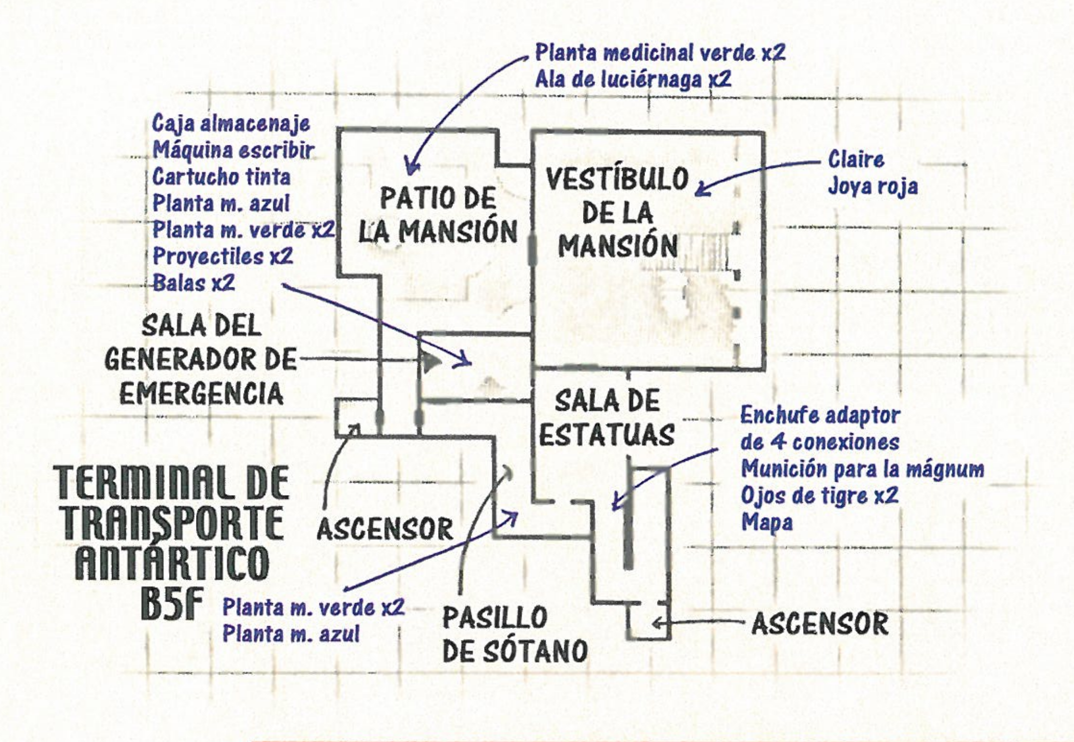
Evita las descargas de este bicho.

No desperdicies tu munición. Con tu salud en el máximo nivel (mediante las plantas en tu inventario), lánzate al agua. Saca el emblema y sal. El albinoide puede electrocutarte, pero no te matará si eres lo bastante veloz. Utiliza una de las plantas medicinales y vuelve a la oficina con la caja de almacenaje, que está al lado de las puertas dobles cerradas con llave y con un dibujo del emblema.

M9 OFICINA

Ítems: Producto químico violeta, hacha de oro
Accede a la caja de almacenaje. Saca los productos químicos azul y verde y combínalos para así crear un producto de color violeta. Junta este producto químico con la cresta de protección para que se funda el metal y aparezca un hacha de oro. Sal y utiliza el hacha contra la puerta del pasillo para abrirla. Verás una escena de vídeo que muestra la vuelta al Antártico.

MAPA 18



Utiliza la caja de almacenaje de forma sensata en este área antes de entrar en la recta final del juego.

M14 TERMINAL DE TRANSPORTE DEL ANTÁRTICO

Monstruos: Dos tentáculos

Sal por la única puerta que no se encuentra cerrada con llave y camina por el área de las pasarelas (que es donde el avión de Claire se estrelló). Dispara contra los tentáculos que de forma repetida te bloquean. Se retirarán. Baja la escalera y dirígete al pasillo.

M15 PASILLO

Monstruos: Dos zombis

Mata a los zombis. Entra en la oficina.

M15 OFICINA

Ítems: Dado, cartuchos de tinta

Utiliza el hacha de oro contra el agujero en forma de hacha que hay en la pared, al lado del botiquín para abrir un armario que contiene cartuchos de tinta y un dado de seis caras. Vuelve arriba a la zona de las pasarelas y deposíto. Dirígete hacia el taller donde encontraste el zombi enjaulado.

M14 TALLER

Ítems: Cartuchos de escopeta, maleta

Monstruos: Tres zombis

Mata a los zombis. Toma los cartuchos y la maleta. Sal a las pasarelas y entra en la sala de contenedores donde Claire ha cerrado el gas.

M15 SALA DE CONTENEDORES

Ítems: Rueda de válvulas de ocho conexiones

Monstruos: Cinco zombis

Llévate la rueda de válvulas. Los zombis te atacarán. Vete al lugar donde la pasarela está rota (por el lado izquierdo) y salta encima del hielo. Entonces corre por el otro lado y entra por la puerta.



M14 PASILLO

Monstruos: Cazador

Un Seeker te detecta y envía un cazador. Mátalo y vuelve al final del pasillo y entra en el ascensor. Baja hasta el patio.

M18 PATIO

Monstruos: Cazador

Mata al cazador. Sal por la puerta que hay mirando hacia el ascensor.

M18 PASILLO DEL SÓTANO

Ítems: Dos plantas medicinales verdes, una planta medicinal azul

Monstruos: Seis zombis

Mata a los zombis. Recoge las plantas y entra en la sala marcada con "Alta tensión".

M18 SALA DEL GENERADOR DE EMERGENCIA

Monstruos: Dos balas de pistola automática, dos cartuchos de escopeta, dos plantas medicinales verdes, planta medicinal azul, cartuchos de tinta

Especial interés: Máquina de escribir, caja de almacenaje, generador

Guarda la partida. Inserta la palanca de válvulas dentro del generador y junta la conexión. Entonces corre al otro lado y dale al interruptor. Las luces se encenderán y la puerta eléctrica al final del pasillo helado se activará. Entra por ella.

M18 SALA DE LAS ESTATUAS

Ítems: Enchufe adaptador con 4 salidas, munición para la Mágnum

Especial interés: Mapa, estatua, estatua del tigre, ojos de tigre

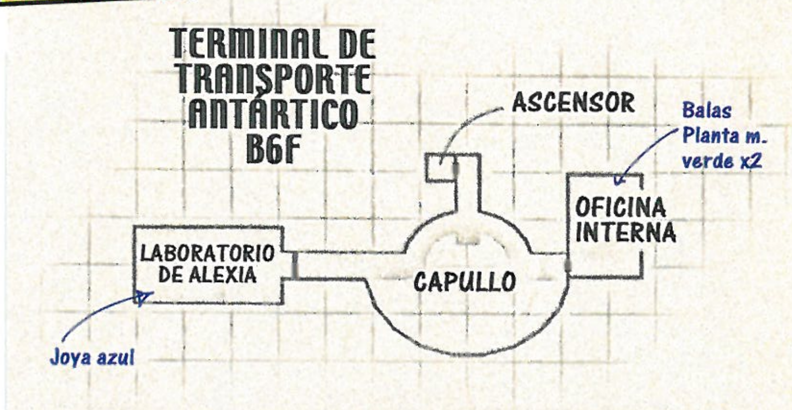
Empuja la estatua hasta la baldosa agrietada cerca del armario. Traspasará el suelo, dejando al descubierto el mapa. Corre por el pasillo y sácale los ojos a la estatua del tigre. Se pondrá a dar vueltas y aparecerán a un lado un enchufe adaptador de cuatro salidas con una conexión de ocho adjunta, y al otro lado munición para la Mágnum. Llévate rápidamente ambas cosas. Los necesitarás de inmediato. Ve por la puerta marrón del ascensor.

M19 CAPULLO

Ítems: Ala de luciérnaga, dos plantas medicinales verdes

Monstruos: Polillas

MAPA 19



El laboratorio de Alexia. Es un sitio de muchos líos.

Sal del ascensor. Camina por el pasillo hasta llegar a la pasarela. Corre por la izquierda, a través de la puerta.

M19 OFICINA INTERIOR

Ítems: Balas de pistola automática, dos plantas medicinales verdes

Monstruos: Cuatro zombis

Mata a los zombis. Coge las balas y las plantas y vete. Acércate al otro lado de la pasarela y entra.

M19 LABORATORIO DE ALEXIA

Ítems: Anillo de Alex / joya azul, rueda de válvulas de 4 entradas

Especial interés: El cadáver de Alexander Ashford, rompecabezas de dados

Conéctate al ordenador. Observa el dado en dirección de las agujas del reloj para conseguir el código correcto: AA, corona, corazón, espada. Se abrirá un agujero. Pon el dado dentro y verás que se abre un tubo de incubación. Aparecerá el cadáver de Alfred. Sácale el anillo e inspecciónalo. Se convertirá en una joya de color azul. Vuelve a la sala del generador, toma la rueda de válvulas y combínala con el adaptador para crear una rueda de válvulas de cuatro entradas. ¿Entiendes cómo funciona? Ahora lleva la rueda de válvulas y el extintor al patio donde está el ascensor.

M18 PATIO

Ítems: Dos alas de luciérnaga

Con las luces encendidas podrás ver las dos alas de luciérnaga en el patio. Tómalas y vuelve por el pasillo y entra en el ascensor.

M14 PASILLO

Está lleno de Seekers, ten cuidado. Atraviesa las puertas dobles que hay a lo largo de la pared.

M14 SALA DE UTILIDADES

Ítems: Llave de grúa

Especial interés: Espuma de extintor, dos ascensores

Monstruos: Un Cazador

Sube al ascensor de la parte trasera de la sala. Usa la rueda de válvulas en el enchufe de 4 salidas para vaciar el acuario. Baja a por la llave de la grúa. Mata al Cazador, baja con el ascensor pequeño y pulsa el botón azul que parpadea (lo encontrarás al lado del segundo ascensor), para que así la espuma se eleve. Llena tu extintor y toma el segundo ascensor hacia abajo.

M15 CONSIGNA DE ARMAS

Ítems: Mágnum, enchufe, tres balas de pistola automática

Apaga el fuego. Recoge la Mágnum que está encima de la caja de la cinta transportadora y corre hasta la parte trasera de la sala para recargar tu mechero. A continuación abre el armario roto (el que tiene un paño desencajado, que encontraste durante la aventura de Claire), y toma las balas que hay dentro. Sal y vuelve a las pasarelas de los depósitos superiores.

M14 DEPÓSITO SUPERIOR

Ítems: Pendiente de esmeralda / gema verde

Monstruos: Araña enorme

Utiliza la llave de la grúa para ponerla en marcha. Verás una escena de vídeo. Te tienes que enfrentar ahora a una araña enorme. Utiliza las balas de fuego para tumbarla de dos disparos. Recoge el pendiente de esmeralda que hay sobre del hielo. Inspecciónalo para conseguir la gema verde. Vuelve al patio donde encontraste las alas de luciérnaga y entra a la mansión.

VESTÍBULO

Ítems: Cuchillo

Especial interés: El cuerpo descompuesto de Claire, el retrato de la familia Ashford

Sube arriba. Coge el cuchillo que hay en el rellano. Ve hacia la alcoba detrás de las escaleras y corta a pedacitos el cuerpo de Claire.

M20 OFICINA

Ítems: Balas de pistola automáti-



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA PASO A PASO

2ª PARTE

¿HAY MAS COSAS?

Como en todos los juegos *Resident Evil, Code: Veronica* tiene cosas escondidas para tu solaz.

ACTIVAR EL MODO DE BATALLA

Es muy fácil: acaba el juego en cualquiera de los niveles de dificultad y se guardará en tu VM de forma automática al final de los créditos. Ahora, cuando vuelvas a la pantalla aparecerá una nueva opción. A continuación tienes una lista de todo lo que puedes activar dentro del modo de batalla. Pásatelo pipa.

Activa la perspectiva en primera persona del modo de batalla simplemente tomando el rifle francotirador al final del CD1

Activa a una Claire alternativa. Sólo tienes que hacerlo muy bien en el modo de batalla con Claire.

Para activar el modo de batalla con Steve, toma la pistola Luger de oro de la oficina del sótano en el CD2. También lo puedes conseguir si puntúas alto en el modo de batalla con Chris.

Recoge las gafas de sol de Wesker del suelo en el laboratorio de incubación para activar el modo de batalla con Wesker. Wesker también se puede activar si puntúas alto en modo de batalla como Steve.

Activa a Chris alternativo ganando en modo de batalla con Wesker (sólo tiene un cuchillo).

Activa a Hunk en modo de batalla superando el juego en nivel normal en menos de tres horas y media, a la vez que coleccionas todos los archivos, notas y cartas.

ca, cartuchos de escopeta, planta medicinal verde, planta medicinal roja

Especial interés: Máquina de escribir, caja de almacenaje, interruptor de pared para la pistola

Recoge los ítems y los potenciadores de salud. Sal por la otra puerta.

M20 PASILLO

Ítems: Flechas, granadas

Monstruos: Dos tentáculos

Dispara contra los tentáculos hasta que se echen para atrás. Hay dos vitrinas que se pueden mover para hallar flechas y granadas. Sal por la puerta derecha al final del pasillo.

M20 MAZMORRA

Ítems: Dos flechas, bola de cañón de vidrio / llave de tarjeta

Monstruos: Un zombi

Especial interés: Prensa de piedra, cañón

Mata al zombi. Sube. Toma las flechas que hay en la celda abierta e inspecciona el cañón. Coloca el cañón mirando hacia abajo.Cae una bola de cristal con una llave de tarjeta. Sirve para activar una máquina aplastadora. Destroza la bola de cristal y saca la llave. Baja abajo a través de la puerta más cercana a la que utilizaste para entrar.

M20 PATIO INTERIOR

La llave de tarjeta abre la reja. Ve al final del pasillo. Escena de vídeo seguida de combate contra un jefe.

M20 JEFE - STEVE

Al Tirano Steve no se le puede matar, así que corre todo lo que puedas por el camino por donde viniste. No pares ni un segundo, porque con sólo dos veces que te dé ya la has palmado. Cuando consigues escapar te aparece otra escena de vídeo, y vuelves a ser Chris.

M20 VESTÍBULO PRINCIPAL

Ítems: Gema roja

Monstruos: Alexia 1

Prepárate para luchar contra la primera forma de Alexia.

JEFE - ALEXIA

Alexia te irá lanzando ácido, que se inflama durante breves segundos.



El look de Alexia cambia sutilmente.

Aparte, si te roza estás muerto. Dispara con la Mágnum, y mantén las distancias hasta que caiga. Pero recuerda: puede atravesar las llamas, mientras que tú no. Recoge el anillo rojo y obsérvalo para que aparezca la gema roja. Arriba en el vestíbulo coloca todas las gemas dentro del retrato familiar para que emerja una puerta secreta. Entra.

M20 PASILLO

Ítems: 2 plantas medicinales verdes

Monstruos: Cuatro zombis

Mata a los zombis. Entra por la primera puerta que hay a la derecha.

M20 SALA DE ORDENADORES

Ítems: Dos plantas medicinales verdes, ala de luciérnaga

Recoge las plantas y el ala. Baja por el pasillo y por una puerta "nueva" que verás a la izquierda de la habitación de Alexia.

M20 OFICINA

Ítems: Spray de primeros auxilios, cartuchos de escopeta, llave del vestíbulo, dos ojos de tigre

Especial interés: Máquina de escribir

Coge los cartuchos, el spray y la llave del vestíbulo (está dentro del cajón del escritorio) y vuelve al vestíbulo principal donde luchaste contra Alexia. Abre la puerta con la llave y ve a la sala del generador. Utiliza la rueda de válvulas para desactivar la electricidad. A continuación, vuelve a la estatua del tigre. Sin electricidad, la estatua no puede moverse cuando le quitas las gemas. Llévate los ojos de tigre rojo y azul. Sube a donde está la réplica de la residencia de estudiantes y entra en la habitación de Alfred.

M20 DORMITORIO DE ALFRED Y ALEXIA

Ítems: Disco de vinilo

Coloca el ojo de tigre azul sobre de la caja de música. Vete al dormitorio de Alexia y coloca el ojo de tigre rojo sobre su caja de música para poder coger el disco de vinilo. Vuelve al otro dormitorio y coloca el disco en la caja de música para que aparezca una escalera. Sube.

M20 SALA DE CONFERENCIAS

Ítems: Balas de pistola automática, dos plantas medicinales verdes, cuerpo de luciérnaga (llave de luciérnaga)

Recoge las balas, plantas y el cuerpo de la luciérnaga (del cubo de encima la mesa); entonces vuelve a la sala de ordenadores. Sal por la otra puerta y ve por el pasillo que conduce a la mazmorra. Corre a la oficina para combinar el cuerpo de la luciérnaga con las alas, y así crear la llave de la luciérnaga. Aparta unas estanterías y coloca la escopeta en la pared para conseguir la llama de granada y las granadas ácidas. Escoge tus mejores armas junto con la mayor cantidad de munición posible. Llena tu inventario con potenciadores de salud, dejando sólo un espacio libre. Dirígete a la mazmorra.

M20 MAZMORRA

Ítems: Llave de tarjeta de Veronica

Escena de vídeo. Tienes la llave de tarjeta de Veronica. Sube arriba y utiliza la llave de la luciérnaga para entrar en una nueva área.

M20 SALA DE CONTROL

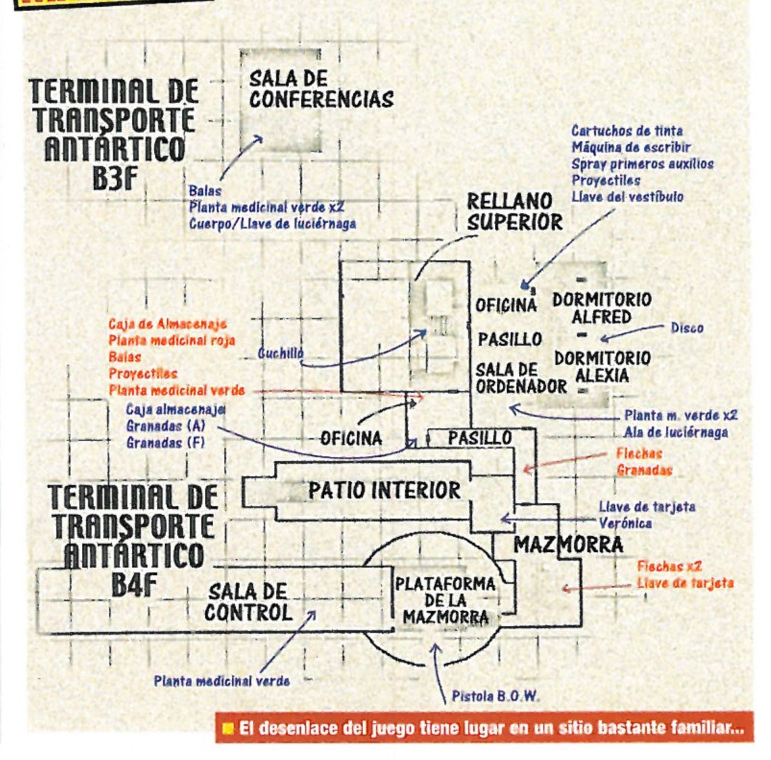
Mata a los zombis. Toma la planta y sube. Inicia la secuencia de autodestrucción de la computadora, para que la base explote en un plazo determinado. La clave es V.E.R.O.N.I.C.A. Vuelve al área de la mazmorra para la lucha final.

M20 JEFE FINAL - ALEXIA 2

Ítems: Pistola B.O.W.

Dispara contra Alexia (preferiblemente con tu Mágnum) para que Claire pueda escapar. Alexia se transformará en una especie de blandiblú. Sigue disparándole hasta que acabe con un tentáculo. Cuando te lance las pequeñas criaturas, apunta bajo. La parte inferior de su cuerpo se desintegrará y la parte superior volará por los aires. Agarra la pistola B.O.W. de su sitio y apunta bien. Como se mueve, necesitarás buena puntería. Sólo tienes una oportunidad antes de que te ataque con ácido, pero un disparo es suficiente. Disfruta del final.

MAPA 20



El desenlace del juego tiene lugar en un sitio bastante familiar...

Desafíos

¡Demuéstranos de qué eres capaz!

Seguro que a tu abuela le llena de orgullo que te salga tan bien la mayonesa, pero la verdad es que a nosotros nos la refanfinfla. Si quieres ajustarte a nuestra definición de héroe (extraída de libros de caballerías medievales), tendrás que superar los retos que proponemos en esta sección. El paso siguiente es hacerte legionario y tatuarte en el brazo un osito de tous y la frase 'Me gustan las natillas'. ¡Vamos, atrévete si eres hombre! (O mujer).

TONY HAWK'S SKATEBOARDING



Mueve tu esqueleto sobre tu skate como lo haría Norma Duval sobre un escenario.

EL RETO

¡REVIENTA EL MARCADOR!

> Participa en cualquier competición o pista. La cuestión es que consigas el combo más espectacular que puedas. Una vez hecho, saca una foto de la pantalla en la que se vea la puntuación más alta que hayas conseguido con un combo.

VIRTUA STRIKER 2

¿Sabías que es posible meter goles de más de 600 puntos?

EL RETO

¡CONSIGUE EL MEJOR GOL!

> Pedro ha conseguido marcar un gol con el que ha puntuado 623 puntos. ¿Serás capaz de mejorarlo? Envíanos una foto en la que aparezca tu puntuación junto con el equipo con el que la has logrado y el tipo de gol.

SOUL CALIBUR



El preciado juego de lucha de Namco tiene tanta cuerda que es capaz de hacer regresar de la tumba a los guerreros épicos más famosos para demostrar su valía en cualquier terreno. ¿Vas a ser tú menos?

EL RETO

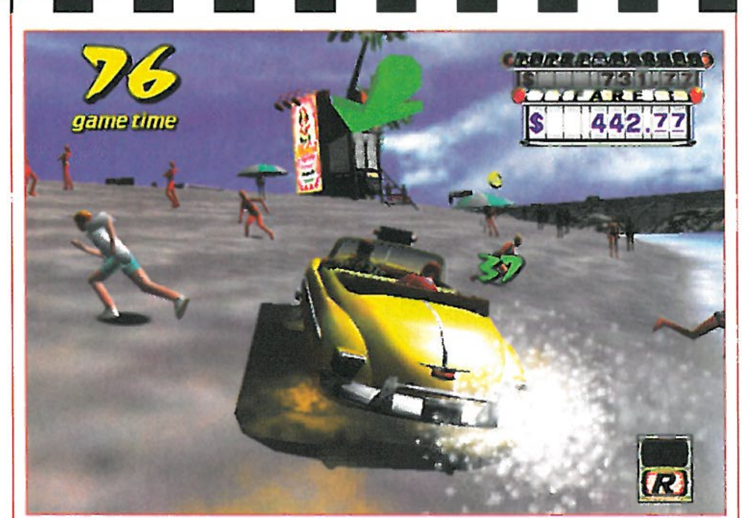
TIME ATTACK

> Nuestro mejor tiempo sigue siendo de 01'02"32. Todavía no nos creemos que no haya nadie de vosotros capaz de superarlo. Envíanos una foto.

SURVIVAL MODE

> Sigue enviándonos muestras de tus dotes como sanguinario. ¿Crees que serás capaz de superar las 109 victorias de Jaime?

CRAZY TAXI



Sega ha logrado con este juego colarse en nuestras pesadillas y, ahora, tomar un taxi nos da tanto miedo como darnos una ducha después de ver Psicosis. Pero para miedo, las puntuaciones de nuestros amigos. Atrévete a superarlas si eres valiente…

EL RETO

CRAZY JUMP

> Nuestro dire sigue en primera posición con sus 385.53. (Un poco de peloteo no está mal de vez en cuando.)

CRAZY JAM

> Roberto, de Granada, no ha encontrado todavía a nadie capaz de superar sus 29.54. ¿A qué esperáis?

CRAZY FLAG

> Esta semana Roberto abandona el podio. Coronemos a Andrés y sus asombrosos 5,69 segundos. La cosa está complicada…



D-m@il

Cambiaría todas las secciones, pero tranquilos, la revista me gusta



Hola, soy uno de vuestros asiduos lectores. Tengo una duda que espero podáis ayudarme a resolver.
El motivo de mi carta es pediros que me aconsejéis para poder decidirme entre dos juegos. Recientemente, he estado jugando a *Virtua Tennis* (una de las fantásticas recreativas de Sega) y pensé en comprarme el juego cuando apareciese. Sin embargo, después vi que estaba en marcha una posible conversión de *Silent Scope*, otro maravilloso juego de recreativa. Me gustaría que me dieseis vuestra opinión acerca de estos dos juegos para que pueda decidir cuál de los dos comprar. De momento, estoy bastante decantado hacia *Virtua Tennis*, pero *Silent Scope* podría ser mejor.

Sebas Serra, Barcelona

Bueno, la verdad es que nos lo has puesto muy difícil. No es nada sencillo hacer comparaciones entre estos dos juegos. Por un lado, *Virtua Tennis* es un simulador deportivo, mientras que *Silent Scope* consiste en acabar con una organización terrorista. Para ser honestos, aún no hemos jugado con la versión para DC de *Silent Scope* con profundidad, aunque lo que hemos visto nos ha dejado fascinados.
Sí hemos exprimido, en cambio, *Virtua Tennis*, y podemos decirte que es un juego fantástico, pues nos ha tenido enganchados a él todos los días (y algunas noches) de este último mes. Y aún no nos hemos cansado de él. Quizá lo mejor sería esperar a que analicemos *Silent Scope* (con suerte, tendrás la review en un par o tres de números) antes de tomar una decisión prematura. Sin embargo, la opción más adecuada sería comprarse ahora *Virtua Tennis* (si no estás seguro, echa un vistazo a nuestra review unas páginas más atrás) y ahorrar durante los próximos tres-cuatro meses para poder comprarse *Silent Scope* cuando salga.

Lo prometido es deuda...

El mes pasado os hablamos de un malagueño que había conseguido rebajar el fabuloso tiempo de Juan José Falcón al vertiginoso 00'39"72. Pues bien, aquí tenéis la prueba y el nombre, Carlos Fontana. Sin duda, Carlos ha puesto el listón altísimo, aunque ahora no iréis a rendiros, ¿no?



> "*Virtua Tennis* es un juego fantástico que nos ha tenido enganchados"

Hola, soy un poseedor de Dreamcast desde hace un par de meses. En este corto plazo, sin embargo, ya he tenido tiempo de descubrir que la imagen que la gente tiene de la Dreamcast es peor que la de la aún-no-en-el-mercado PS2.
Esto me molesta mucho, pues la gente parece guiarse únicamente por la imagen y por la publicidad que se está dando a esta consola. De todas formas, yo creo que mi Dreamcast es genial, y con juegos como *Crazy Taxi*, *Soul Calibur*, *Ecco* o *Dead or Alive 2* (que, de hecho, tiene mejor pinta en DC que en PlayStation 2) y otros que están por llegar, como *Shenmue* o *Metropolis Street Racer*, estoy seguro que la DC conseguirá arrastrar a mucha gente ahora indecisa. De entrada, yo ya he logrado "convertir" a uno de mis amigos (que era un entusiasta de la Play 2, aunque nunca había visto una sola imagen de ella) simplemente dejándole jugar un rato a *Crazy Taxi* en mi Dreamcast. Que nadie crea que la batalla está perdida.

Jesús Menques, Girona

Nadie lo cree, Jesús. Al menos, en la redacción de DC-M. Nosotros también estamos de acuerdo con tus protestas por el entusiasmo que expresa la gente por la Play 2, pese a que la gran mayoría ni siquiera han visto una, y menos aún, han jugado con ella. Nosotros defendemos a la Dreamcast, aunque no hay que subestimar el poder de la Play 2 y, aún más, no hay que olvidar que esto no es una carrera de coches. Así como ahora hay gente que tiene Play, otros N64 y otros Dreamcast (algunos tienen más de un formato), en el futuro habrá quien tenga Play 2, Gamecube y Dreamcast. Cada cual escogerá libremente, simplemente esperamos que lo haga basándose en argumentos tan convincentes como el de tu amigo tras probar el maravilloso *Crazy Taxi*.

Me gustaría que me respondieseis a unas preguntas:
1. ¿Cuándo saldrán a la venta en Europa los mandos de control y las VM de colores?
2. ¿Puedo enviar imágenes tomadas con la Game Boy Camera como muestra para la página de retos?
3. ¿Se sabe algo acerca de un posible lanzamiento de un juego de fútbol en el que hagas de manager?

1. De momento sólo han hecho su aparición en Japón, pero Sega tiene planes de lanzamiento para Europa, por lo que nosotros también dispondremos de estos mandos y VM de colores, aunque no será, al menos, hasta el año que viene.
2. Y tanto, siempre y cuando el marcador que indica tu récord sea visible. Nosotros también somos fans de la Game Boy.
3. No de momento, aparte del *Let's Make a Professional Football Team* que Sega comercializará únicamente en Japón. De todas formas, hay rumores que apuntan a Eidos como posible distribuidora de un juego de este tipo en Europa.


La versión de Half-Life para Dreamcast incluirá opciones que no estaban en la de PC.

Todavía recuerdo aquellos días en los que no podía reprimir la excitación que suponía comprar un nuevo juego.
La compra de juegos era una experiencia diferente (me estoy refiriendo a los juegos para consolas y ordenadores de 8 y 16 Mbit). Una de las primeras cosas que hacía era consultar el apartado de música en el menú de opciones. ¿Por qué?, os preguntaréis. Bien, porque podías estar seguro de que era un trabajo bien hecho.
Pongámonos nostálgicos durante un rato y rememoremos juegos como *Revenge of Shinobi*, *Streets of Rage*, *Sword of Vermillion*, *Metroid*, *Lotus Turbo Challenge 2*... Podría seguir, pero ya me entendéis. Ahora, decidme algún juego (con excepción de *Driver*) que logre alcanzar la esencia pura de un juego como lo hacían los de antaño. Quizá me espetéis que *WipEout* tiene una buena banda sonora, pero se trata simplemente de un trabajo de recopilación de los programadores consistente en recabar canciones ya grabadas previamente por artistas y añadirlas al disco. ¿Para qué tanto esfuerzo? Quiero decir que podrían haber creado los efectos sonoros e incluir en el libro de instrucciones que "puedes escuchar música en tu cadena mientras juegas a este juego".
No me malinterpretéis. Me gustan los juegos modernos y me gusta también mucho mi Dreamcast, pero cuando juego a juegos como *Sonic Adventure*, no puedo dejar de pensar que con una banda sonora como se merece (aparte de otra cosilla más), sería mucho mejor.
Raúl Gutiérrez, e-mail

Es curioso, pero eres una de las pocas personas que dan tanta importancia a la banda sonora de un juego (cosa muy loable). En muchas ocasiones se valora un juego únicamente por los gráficos o por su jugabilidad, cuando hay casos en los que un título, pese a tener una jugabilidad buena y unos gráficos pasables, sigue sin conseguir hacernos vibrar, debido a los malos efectos sonoros o a la mala música. Claro que también hay que reconocer que si esto es lo único que falla del juego, con jugarlo sin sonido tenemos bastante. De todas formas es bueno que haya gente capaz de apreciar el trabajo que realiza el equipo de sonido, tanto si es positiva como negativamente. En el caso que planteabas, hemos de reconocer que *Sonic* no es, seguramente, uno de los mejores ejemplos a la hora de valorar una banda sonora de un juego, pero ¿has probado *Crazy Taxi*? Su banda sonora es excelente. Y si lo que quieres son juegos que contengan buena música, no dejes pasar *Space Channel 5* y *Samba de Amigo*. Vivirás una experiencia rítmica como pocas y quizá logres sentir la alegría que te transmitían los títulos para 16 Mbits.

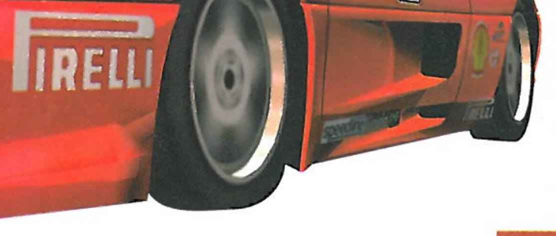
Hola, DC-M. Escribo para quejarme de un aspecto con el que no estoy de acuerdo en referencia a los lanzamientos.
Para entender mi queja hemos de remontarnos al número 5 de DC-M. En ese número aparecía la review de dos títulos muy sonados. Por un lado, un plataformas con unos gráficos muy trabajados y opciones exclusivas para los usuarios de DC. Me estoy refiriendo a *Rayman 2: The Great Escape*. Por otro lado, una mera conversión de un clásico de PC sin mejoras en el control en su versión para Dreamcast o, aún más importante, en ese factor tan fundamental como es la jugabilidad. (En este caso, hablo de *Tomb Raider: The Last Revelation*.) La única razón por la que *Tomb Raider* no logró el éxito que se esperaba de él (al menos, entre mis amigos y yo) fue que no tenía nada nuevo. Estamos hartos de conversiones de PC basadas en una jugabilidad aburrida que se repite una y otra vez.
Además, otra cosa que nos molestó mucho fue que se molestasen en añadir galerías de imágenes esperando que alguien comprase el producto sólo porque se pirra por Lara Croft. Así no funcionan las cosas. Todo cambia cuando se incluyen opciones sólo disponibles en DC y se mejoran los gráficos y la jugabilidad adaptándolos a los 128Mbit de nuestra consola (tal y como hicieron con *Rayman 2*).

Por un lado, la potencia de la DC y su arquitectura de programación (basada en Windows CE) permiten conversiones directas y muy rápidas de juegos de PC a nuestra consola, como es el caso de *Tomb Raider*. Por otro lado, los 128 Mbit de la DC le permiten no sólo soportar conversiones directas, sino también mejorarlas e incluir aspectos que no estaban en la original. Sin duda alguna, son mucho mejores todas aquellas conversiones que añaden nuevos elementos, como tú apuntabas. Sin embargo, cuando apareció la consola, muchos desarrolladores se volcaron en la conversión directa de juegos de PC de forma que sus usuarios contasen con una amplia oferta de juegos. Incluir variaciones a juegos ya hechos suponía volver a trabajar en el desarrollo, con lo que la fecha de lanzamiento se prolongaba. Hoy por hoy, parece ser que la tendencia que prima es la de añadir características únicas para DC (tal es el caso de *Half-Life*). Aun así, no se ha de desestimar el trabajo de conversión (añada o no añada nada nuevo), pues nos permite jugar a títulos interesantísimos con los que antes sólo podíamos soñar (si no eras usuario de PC). De todas formas, si alguna vez tienes dudas, consulta nuestras reviews, pues conocerás los detalles de la conversión y podrás saber si el juego es de tu interés o no.

Me gustan mucho los juegos de coches y, viendo el panorama que se nos avecina, se me ha planteado una duda:
¿Qué juego será mejor, *Metropolis Street Racing* o *Ferrari 355 Challenge*?

Ambos juegos son muy diferentes entre sí y ambos son muy buenos en su terreno. *F355* es un simulador puro y duro, es muy realista, por lo que necesitarás entrenar al menos cuatro semanas seguidas para poder ganar una carrera. *MSR*, por otro lado, es igual de difícil, pero el control es más intuitivo y cuenta con un número mayor de circuitos y vehículos, lo que hará que sea más atractivo para muchos usuarios. Si quieres asegurarte, espérate a las reviews que publicaremos en breve y saca tus propias conclusiones.


Email: dc@esdecir.com
Fax: 93 329 97 48
Escribe a:
DC-M
MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Barcelona 08022



Suscríbete a DC MAGAZINE

Y participa en el sorteo de 5 juegos Power Stone 2

Tienen un aspecto encantador, ¿verdad? Cualquiera diría que esta pandilla de muñegotes no son capaces de otra cosa que no sea protagonizar una tercera parte de Toy Story. Pues bien, cuando se enfadan son capaces de dejar a Pinochet a la altura de un pobre e indefenso anciano.

Nosotros, almas de la caridad que gritan y se desmayan cuando ven una gota de sangre, hemos decidido desterrar la violencia de nuestras vidas. Hemos puesto una flor en cada una de nuestras pistolas, hemos rellenado nuestros guantes de boxeo de goma espuma y hemos cambiado nuestras camisetas "heavies" por alegres camisas con ositos bordados. Y lo más importante, nos hemos deshecho de cinco cartuchos de Power Stone 2 que pueden ser tuyos sólo por suscribirte a DC-M. ¿Alguien da más? Que no nos enteremos, que lo desollamos...

Remite el boletín adjunto por carta o fax antes del 19 de octubre:



MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

DC-M

Deseo suscribirme a *DC-Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 3.570 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 7.990 ptas. (vía aérea) Resto del mundo: 11.490 ptas. (vía aérea).

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....



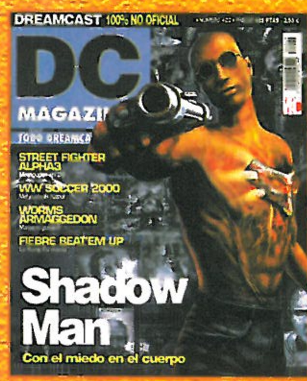
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

Firma del titular

.... a .... de .... de 2000

(Población) (Fecha) (Mes)

No hay nada que te guste tanto como leer *DC Magazine*, ¿verdad? ¿Perdón? ¡No, eso no vale, ha de ser algo que se pueda hacer a solas! ¿Eh? Bueno sí, eso puedes hacerlo a solas, ejem... ¡pero además no te ha de importar que te miren! ¡Cómo que te gusta que te miren! Vale, majo, ahora pide todos los números de *DC Magazine* que te faltan o se lo contamos a tu madre.



Análisis de *Shadow Man, Street Fighter Alpha 3, NBA Showtime, Soul Fighter, Worms Armageddon, WWF Attitude, Snow Surfers, Re-Volt, WWS 2000* y *Mortal Kombat*. **Guías de** *Sonic Adventure* y *Soul Calibur*.




Análisis de *Crazy Taxi, Fighting Force 2, Evolution, Zombie Revenge, Virtua Striker 2, Tee Off Golf*. **Guías de** *Shadowman* y *Soul Calibur*.



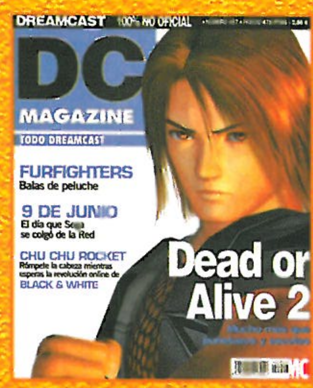
Análisis de *Red Dog, Resident Evil 2, Vigilante 8: Second Offense, Slave Zero, Soul Reaver* y *Deadly Skies*. **Guía de** *Re-Volt*.



Análisis de *Tomb Raider, NBA 2K, 4 Wheel Thunder, Wild Metal, Rayman 2* y *Jo Jo's Bizarre Adventure*. **Guías de** *Crazy Taxi* y *NBA Showtime*.



Análisis de *ECW Hardcore Revolution, The Nomad Soul, Street Fighter 3* y *Wetrix+*. **Guías de** *Virtua Striker 2* y *Crazy Taxi*.



Análisis de *Dead or Alive 2, V-Rally 2, Fur Fighters, SWWS Euro Edition 2000, Sword of the Berserk, Tech Romancer* y *Chu Chu Rocket*. **Guías de** *Rayman* y *Tomb Raider*.



Análisis de *Tony Hawk's Skateboarding, Code Verónica, Ecco The Dolphin, Nightmare Creatures, Maken X, Silver* y *GTA2*. **Guía de** *Tomb Raider 4*.



Análisis de *Marvel Vs Capcom 2, NHL 2K, Gauntlet Legends, South Park Rally, Bust-A-Move 4, Dragon's Blood, Midway Arcade Classics, Wacky Races, King of Fighters '99* y *Star Wars Racer*. **Guías de** *Resident Evil: Code Veronica* y *MDK2*.

Consigue los números atrasados de *Dreamcast*
a 475 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a **Dreamcast, Suscripciones**
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.......................... Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

PRÓXIMO NÚMERO

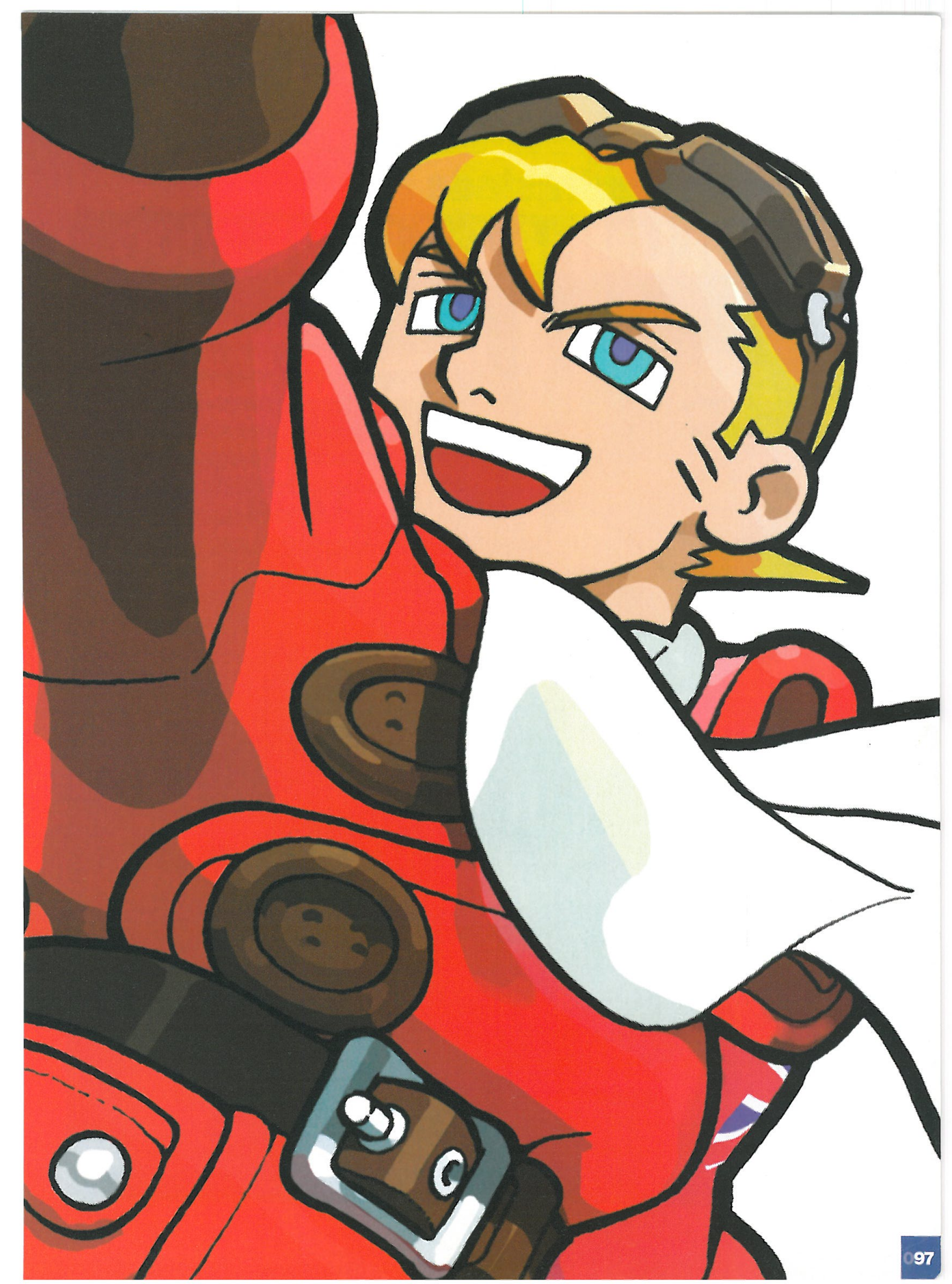
Power Stone 2

Analizamos el juego de lucha que romperá con todo. Descubre qué diantre se les ha ocurrido ahora a los chicos de Capcom.

Y además: *Virtua Athlete*, *Metropolis Street Racer*, *Toy Story 2*, *Half Life*, *Space Channel*, guía de trucos para *4x4 Evolution* y *Tony Hawk's*, noticias, retos, cartas y muchas cosas más.

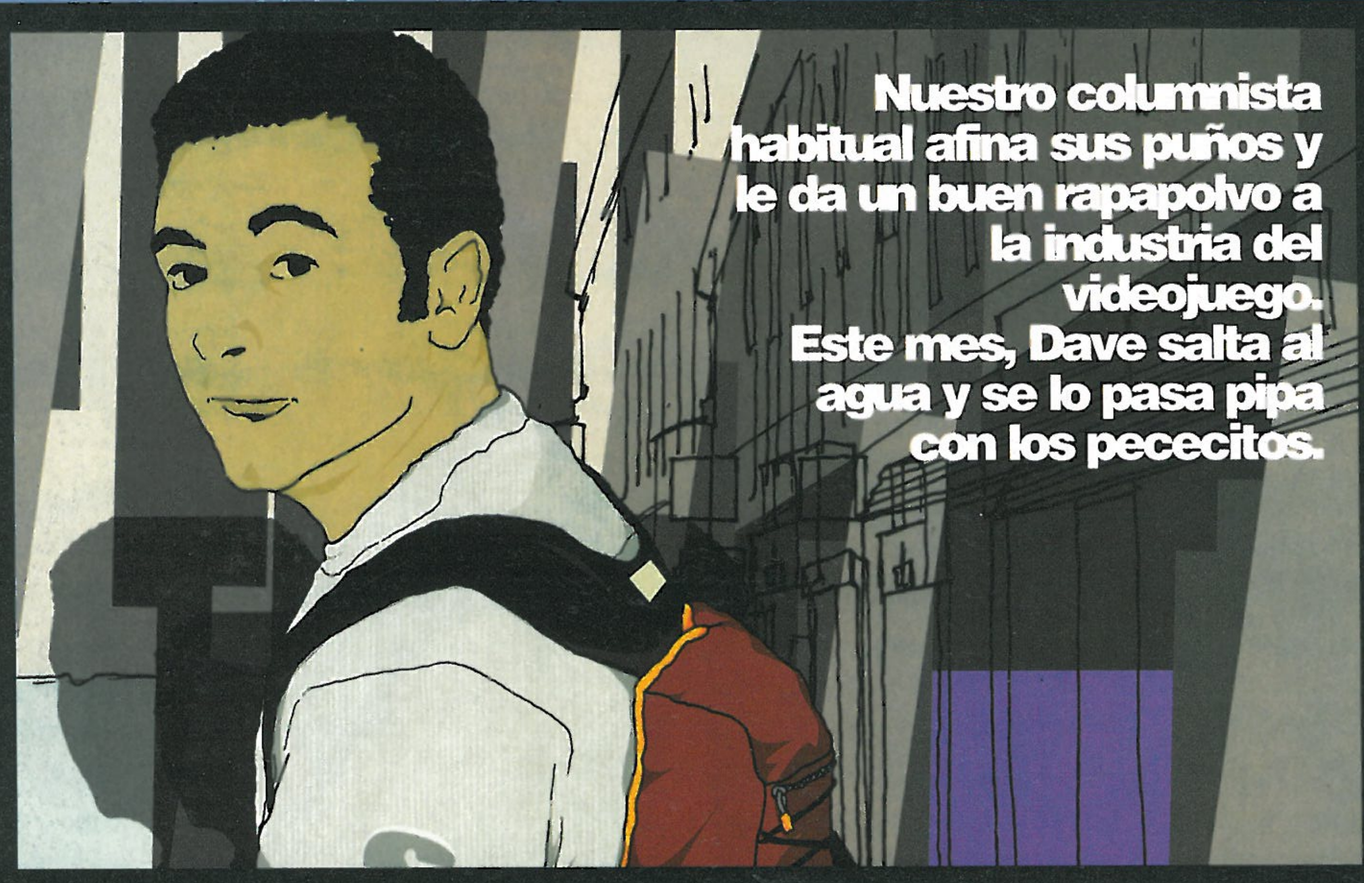
TU REVISTA **DREAMCAST**

DC-M



Solvencia contrastada

LA COLUMNA DE DAVE 2000



Nuestro columnista habitual afina sus puños y le da un buen rapapolvo a la industria del videojuego. Este mes, Dave salta al agua y se lo pasa pipa con los pececitos.

De parte de *Ecco the Dolphin* te pido que compres este juego. Es una magnífica creación que te hará más feliz de lo que actualmente eres. Bueno, es verdad que la trama de cohabitación entre delfines y humanos es la peor jamás vista en un videojuego, pero el juego en sí te aseguro que es una pasada.

> "Fuera con los argumentos y las historias. Volvamos al jugar por jugar"

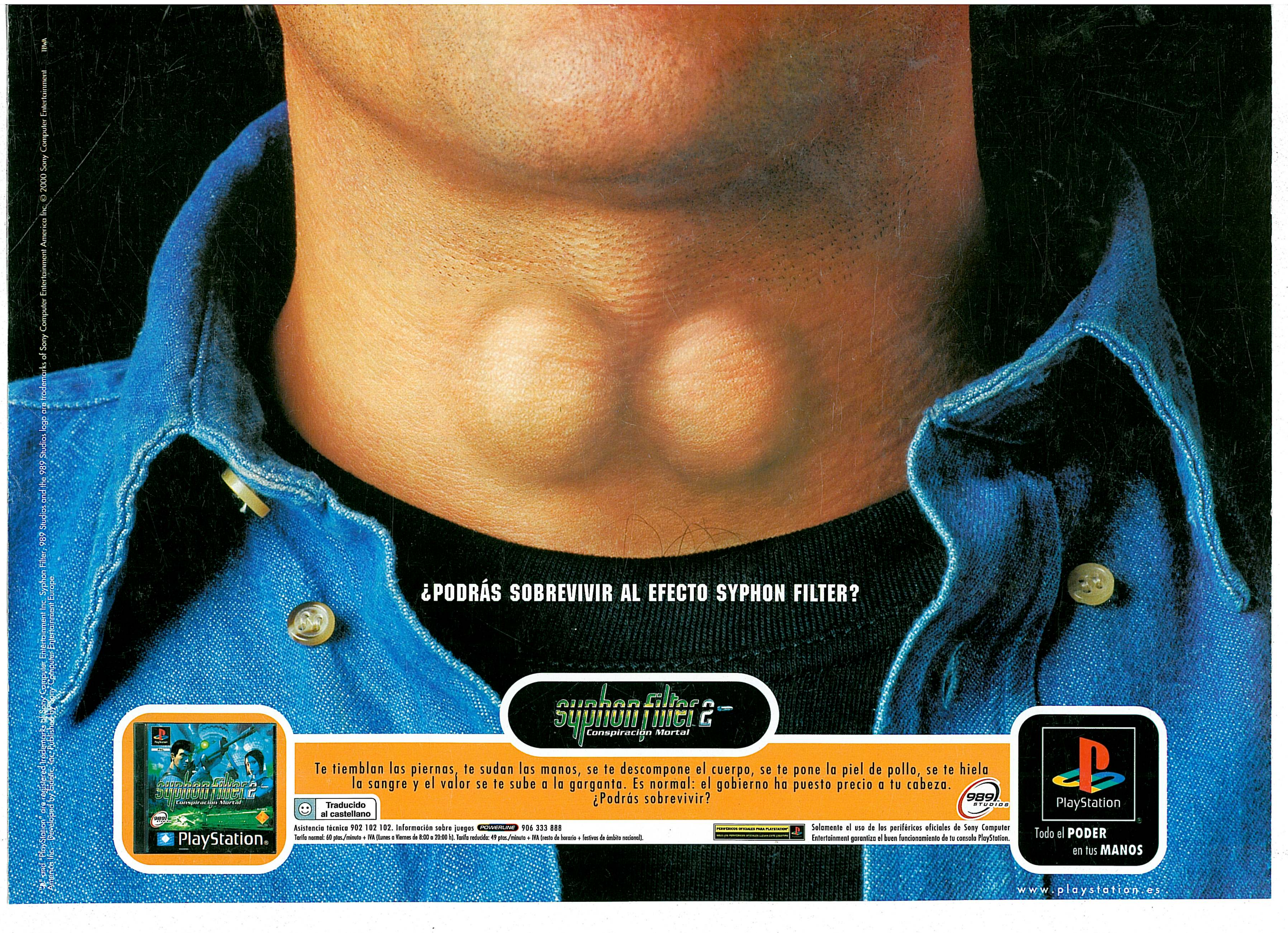
Empiezas con una misión y, de repente, no se sabe por qué, te viene la necesidad de lanzarte al aire y ver si puedes alcanzar los pájaros que sobrevuelan a gran altitud. Te pasarás un buen rato experimentando y descubriendo cosas.

Es más un juguete que un videojuego. Le dedicas un par de horas sin realmente conseguir nada, pero cuando ya has acabado, te sientes curiosamente feliz. Es como regresar a esos tiempos de la infancia cuando era aceptable pasarse horas sin hacer nada.

Relaja tanto jugar a esto... Supongo que es como en la realidad, cuando vemos a esos personajes en la televisión que nadan con delfines y ponen esa cara beatífica de felicidad y les hace parecer estar medio idos. Pues lo mismo con *Ecco*; acabarás poniendo ese careto.

Algunas de las misiones que vienen más adelante llegan a ser muy difíciles, y a veces te preguntas qué demonios se supone que tienes que hacer, pero no importa. Pasa de involucrarte en la historia. Lo único que necesitas para pasártelo bien es el modo de entrenamiento. Tienes que entenderlo como un juguete para ejecutivos acelerados, un objeto antiestrés, o una secretaria que te hace un masaje.

Tendría que haber más juegos como éste. Los juegos con una trama muy marcada se vuelven aburridos una vez los has completado. Así que fuera con los argumentos y las historias. Volvamos al jugar por jugar. ¿Acaso *Pong* tenía alguna trama? ¿Y qué me dices del clásico *Space Invaders*? ¿Había una intro de veinte minutos explicándote por qué nos invadían los extraterrestres? No, sólo te colocaban ahí con tu nave para que fueras disparando contra ellos porque sí. En este sentido, *Ecco* es un auténtico juego retro. Además, las chicas encuentran que el personaje es muy mono. ¿Te apetece un bañito? ■


¿PODRÁS SOBREVIVIR AL EFECTO SYPHON FILTER?
syphon filter 2
Conspiración Mortal
Te tiemblan las piernas, te sudan las manos, se te descompone el cuerpo, se te pone la piel de pollo, se te hiela la sangre y el valor se te sube a la garganta. Es normal: el gobierno ha puesto precio a tu cabeza.
¿Podrás sobrevivir?
Traducido al castellano
989 STUDIOS
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
PlayStation
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Syphon Filter, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2000 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Eidetic, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA